
Micro NEWS
NEC DU NEUF!
LE MATCH DU SIECLE
ST CONTRE AMIGA
NOUVEAUTES
ELITE/FOFT, PAC-MANIA, FREEDOM
CONCOURS
GAGNEZ 3 AMIGA
MSX/C.64
DES JEUX SUR C.D.
N° 15
NOVEMBRE 1988
Belgique : 139 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 6
S.T.
AMIGA
M 2843 - 15 - 19,00 F
3792843019000 00150

ELITE

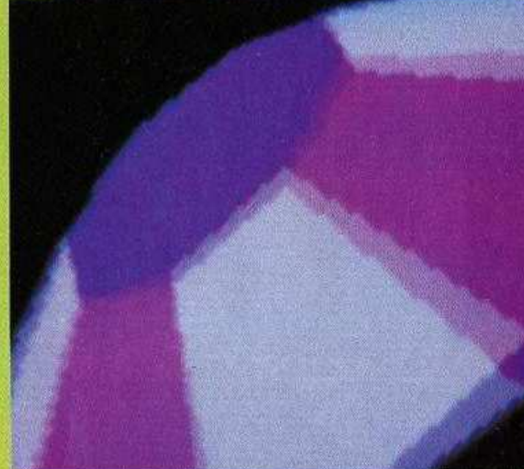


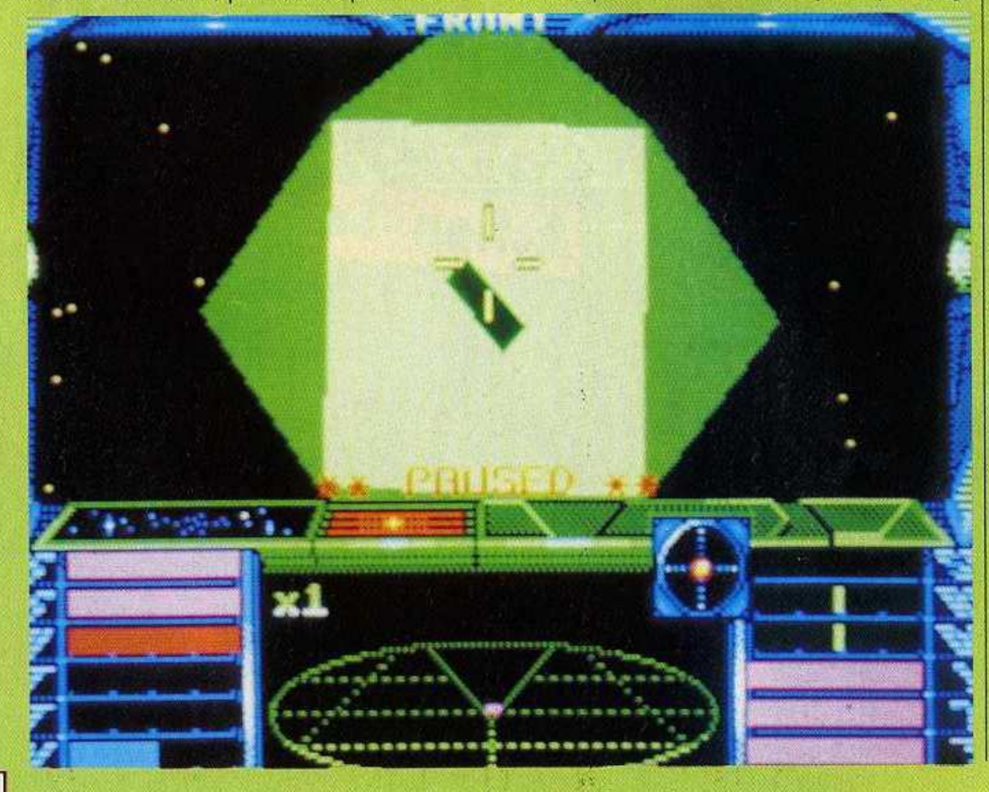
Le jeu du siècle

Ce lundi-là s'annonçait bien calmement. Ça aurait dû être un jour comme tous les autres, sauf que...déjà, il y avait eu un premier signe. Après plusieurs jours glacés, un timide rayon de soleil était apparu à ma fenêtre. Du coup, j'avais le cœur léger en arrivant au journal. Comme tous les lundis, le facteur s'était éclaté et la boite aux lettres menaçait d'en faire autant. Un paquet anodin attira mon attention. Son logo "Rainbird" transforma cette attention en une tension insoutenable. J'essayais de l'ouvrir, mais mes doigts fébriles tremblaient et je finit par le déchirer. La vérité se fit alors jour, accompagné d'un coup de tonnerre étourdissant : Elite venait d'arriver sur ST !

Bon dieu, qu'est-ce que le chargement est lent ! Il faut dire que je tremblait tellement que j'ai eu du mal à mettre la disquette dans la fente appropriée. Oups, la page de présentation est là ! Arghhh, je n'y croyais plus. Jusqu'à la dernière seconde, j'ai redouté qu'un malheur s'abatte sur le journal, genre tremblement de terre, disquette plantée, attaque des morts-vivants, débarquement des extra-terrestres, prise d'assaut de la rédaction par des concurrents jaloux, bref, n'importe quoi qui m'empêcherait de voir Elite. Eh bien non ! Au bout d'un moment, la musique a même démarré. Ah, Johan Strauss, mon idole... Hum, enfin, n'exagérons rien... Le Beau Danube Bleu, c'est peut-être sympa joué par un orchestre symphonique (et encore, je préfère Magma), mais ils ne se sont franchement pas foulés pour faire la musique sur ST...

Du coup, j'ai eu un instant de doute affreux. **Un suspense insoutenable s'est installé** : et s'ils avaient planté l'adaptation d'Elite sur ST ? Va savoir ! Après tout, on a déjà vu pire... L'ambiance était tendue. La moitié de la rédaction regardait le ST par-dessus mon épaule. Quand soudain...non ! Je suis incapable d'entretenir le suspense plus long-





temps : certains lecteurs risqueraient d'en faire une crise cardiaque. Allez, promis, j'arrête : la musique est nulle, d'accord. Lamentable même, on peut le dire. Moins bonne que sur Amstrad, on a tout dit. Alors que la musique de F.O.F.T... Merde, je m'étais juré que je ne parlerais pas du clone ici. Le jeu en lui-même est aussi génial que la musique est mauvaise. C'est bon, je suis assez clair, là ?

Je m'aperçois qu'il faudrait peut-être que j'explique aux petits nouveaux à quoi ressemble le jeu, quand même. Méfiants comme vous êtes, je suis sûr que si je vous dis qu'Elite est le jeu du siècle, ça ne va pas vous suffire. Vous en voulez plus, pas vrai ? Alors, suivez-moi... Si à la fin de cet article tous les possesseurs de ST ne se sont pas rués vers le revendeur le plus proche, je meure. C'est pas des conneries, **c'est un véritable ultimatum** : achetez Elite où je m'immolerais par le feu devant les locaux de la Banque Populaire de Ganymède !

Elite est d'abord sorti sur BBC il y a une bonne demi-douzaine d'années. Petit rappel en passant : le BBC d'Acorn est un micro qui a bien dû se vendre à 43 exemplaires en France. Non, j'exagère toujours, ils ont bien dû en fourguer une centaine. Bref. Ensuite, Elite fut adapté sur tous les 8 bits du marché, des ver-



sions toutes plus excellentes les unes que les autres : Spectrum, MSX, CPC et C64. Ensuite vint la version PC, la première à bénéficier d'un graphisme en surfaces pleines. Mais, curieusement, la version ST se fait attendre depuis deux ans. Moi qui est acheté un 16 bits uniquement pour jouer à Elite en surfaces pleines et en 16 couleurs, ça fait deux ans que j'attends ! Rainbird a adapté ses grands hits, mais avait "oublié" Elite. Un oubli qui frise le blasphème. Etonnant lorsqu'on sait qu'Elite est un jeu-culte (**il y a même des fan-clubs Elite en Angleterre**) et que ce fut une des plus grandes ventes de l'histoire de la micro. Mais assez causé, revenons au jeu.

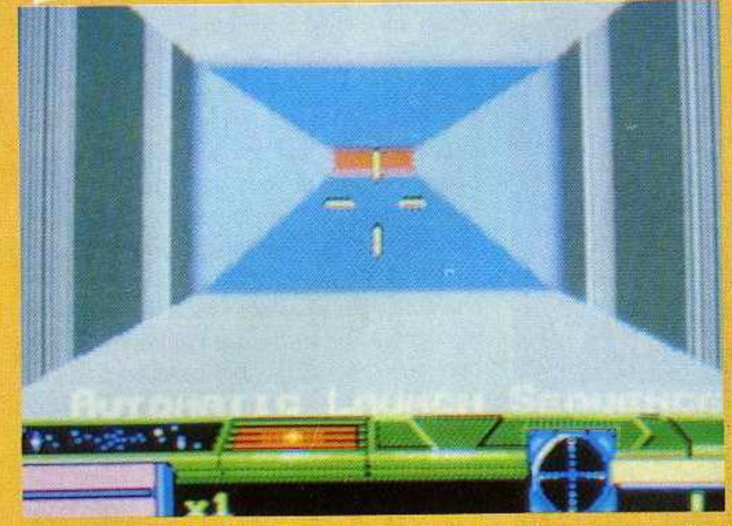
Elite n'est pas un jeu d'arcade ni un jeu d'aventure. En vérité je vous le dis : Elite est un tout et il y a tout dans Elite (le maquettiste me souffle : poil à... Mais je la coupe... heu, le coupe). **Elite est un simulateur d'épicerie hyperspatiale**. Vous jouez le rôle d'un apprenti pilote, tout juste issu de l'université de Betelgeuse. Vous venez d'entrer dans la confrérie des marchands intergalactiques. Du coup, on vous attribué un vaisseau, un Cobra MkIII, le modèle précédent n'étant plus en stock actuellement. En plus, il était en promotion au catalogue des Trois Martiens. Pas un mauvais vaisseau, notez bien. Il a même une très bonne reprise en vitesse infraluminique. Dommage que le vaisseau-radio soit en option. Par contre, il ne dispose que d'une petite soute et d'un équipement militaire réduit au minimum.

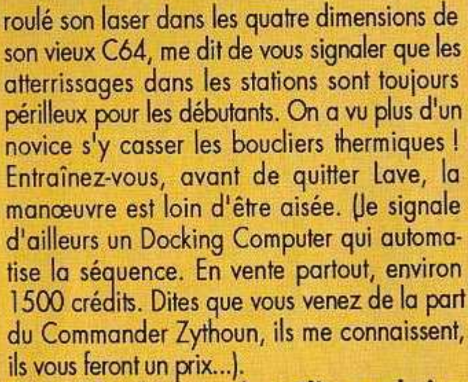
Vous vous trouvez actuellement sur la station Coriolis en orbite autour de la planète Lave. Dans cette station, vous pouvez vous équiper en matériel, suivant vos moyens pécuniers. Les armements sophistiqués coûtent autour de 2000 ou 3000 crédits et vous n'en n'avez que 70 au départ. Ensuite, il faut acheter des marchandises. Ne négligez surtout pas cette partie marchandage car c'est uniquement ainsi que vous réussirez le jeu. Mais attention, faites confiance aux anciens. Je vais vous révéler les techniques sophistiquées qui vous permettront de progresser le plus vite possible. D'abord, il faut repérer le statut de la planète. Lave a essentiellement des ressources agricoles. En quelque sorte, ce sont des ploucs des étoiles. Donc, nous allons y acheter de la nourriture ou des matières premières, par définition très bon marché. Ensuite, nous irons les revendre sur une riche planète industrielle qui n'en dispose pas. Résultat, une forte plus-value qui vous laissera de solides bénéfices. Autres conseils : la spéculation sur l'or et les métaux précieux peut s'avérer très rentable, mais demande une importante mise de fond au départ. il n'est pas rare de doubler ou tripler son capital mais, pour cela, il ne faut pas hésiter à attendre la bonne affaire. Si vous avez peu d'argent, cela risque de bloquer toute autre transaction. N'achetez donc que lorsque vous en avez vraiment les moyens. Attention également aux matériaux prohibés : esclave, drogue et arme à feu. C'est vrai que ces trois marchandises entrainent de très forts bénéfices, mais les risques sont eux aussi importants. Si vous avez de la drogue dans vos soutes, toutes les pirates de l'espace et la police intergalactique vont vous tomber dessus à bras raccourcis et il vous faudra être un as au combat pour vous en sortir. De temps à autre, vous trouverez des "Marchandises extras-terrestres", généralement en dessoudant un vaisseau Thargoïds (des immondes envahisseurs ultra-dangereux). Ces marchandises, très rares, sont très recherchées par les collectionneurs.

Puisqu'on en parle, venons-en au combat. Quant vous voulez aller sur une planète, il faut bien faire le trajet. Et croyez-moi, vous n'êtes pas tout seul ! On passe alors dans la partie pilotage du jeu, une simulation en 3D surfaces pleines, extraordinaire. Les combats sont fabuleux mais très difficiles pour les petits nouveaux dans votre genre. Eh oui, ne devient pas un as qui veut, il faut le mériter. Et comme dit le dicton d'Alpha du Centaure : "Laser qui roule n'amasse pas Thargoïds". Ah, ils ont un humour, sur Alpha du Centaure...

En chemin, vous allez rencontrer d'autres marchands, comme vous. Je ne vous conseille pas de vous y attaquer. D'abord, parce que pour

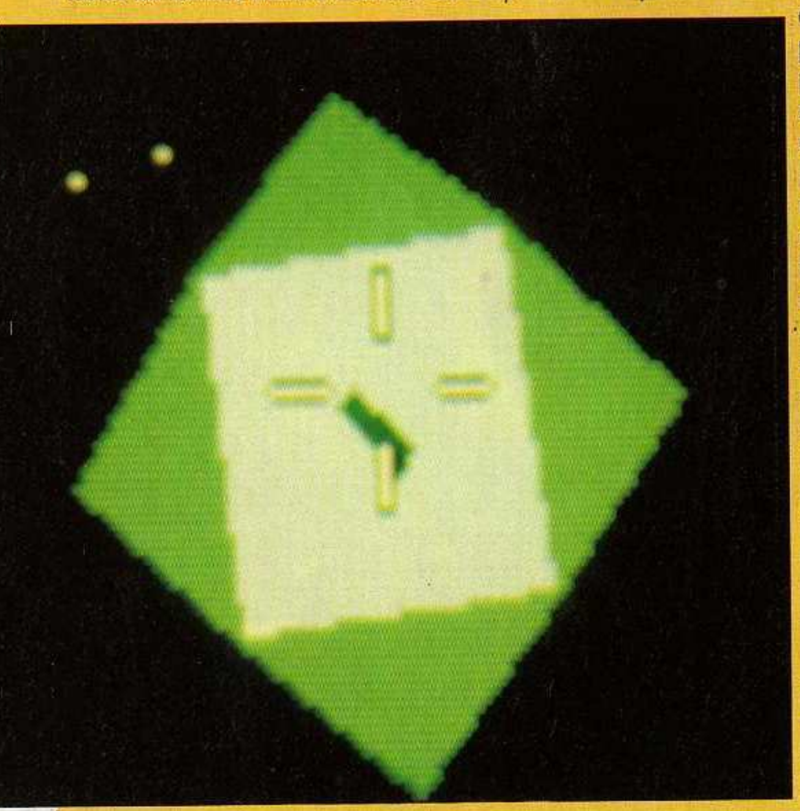






que ce soit rentable, il faudrait que vous achetiez une sonde à carburant qui vous permettra de récupérer les containers perdus par les battus. Ensuite, certains marchands sont très habiles au combat. Et puis, vous pouvez croiser des pirates qui en veulent à votre cargaison. Là, il y a plusieurs techniques possibles. S'ils ne sont pas trop nombreux, essayez de les attaquer. Ce sera un peu difficile au début, mais c'est en massacrant qu'on devient massacreur. Si jamais ils étaient plusieurs, et ce sera souvent le cas, car ces lâches se déplacent en bande, la situation est presque désespérée si vous n'avez pas un armement conséquent. Je ne veux pas vous donner de conseil, mais les capsules de cyanure ont le mérite d'être rapides et ce n'est pas salissant. A ce propos, je vous signale aussi qu'on peut acheter une capsule de secours pour 1500 crédits dans toutes les bonnes stations Coriolis. Ces capsules vous permettent d'abandonner le navire mais un solide contrat de garantie (des Mutuelles d'Alpha du Centaure) vous fait récupérer tout votre équipement. Remarquons en passant que **les flics sont très habiles au combat** et, on ne se refait pas, nerveux et rapides à la détente. Pour tout dire, une bavure stellaire de temps à autre ne semble pas leur faire peur. En fait, ils ne vous embêtront vraiment que si votre casier judiciaire n'est plus vierge, ce qui signifierait que vous avez trafiqué des marchandises interdites ou que vous avez abattu des honnêtes marchands.

Avant de conclure, les conseils d'un vétéran (je suis au top-niveau, classification "Elite" sur la version CPC, j'y ai joué des jours et des nuits entières pendant deux ans). D'abord, je vous conseille **les achats prioritaires qui peuvent vous sauver la vie** : extension de la soute (indispensable pour acheter davantage de produits et donc faire plus de profits) des lasers plus puissants et une sonde carburant pour récupérer les containers qui trainent et de l'énergie aux alentours des soleils. Attention à cette dernière manœuvre : de très nombreux pirates rôdent aux alentours des soleils. Qu'est-ce que je pourrais vous conseiller d'autre ? Mon collègue Moulinex, qui a lui aussi roulé son laser dans les quatre dimensions de son vieux C64, me dit de vous signaler que les atterrissages dans les stations sont toujours périlleux pour les débutants. On a vu plus d'un novice s'y casser les boucliers thermiques ! Entraînez-vous, avant de quitter Lave, la manœuvre est loin d'être aisée. (Je signale d'ailleurs un Docking Computer qui automatise la séquence. En vente partout, environ 1500 crédits. Dites que vous venez de la part du Commander Zythoun, ils me connaissent, ils vous feront un prix...).



Alors, il faut bien conclure. **Elite est le jeu du mois, de l'année et du siècle**. Je ne peux pas dire autrement, ça fait des années que l'attendais. Si vous ne le connaissiez pas sur 8 bits, je vous envie : vous allez découvrir un univers incroyable. Seul problème, vous risquez d'y passer une moyenne de dix heures par jour pendant un an. Si, comme moi, vous aimiez Elite sur 8 bits, ce sera une redécouverte fabuleuse. Je vous signale rapidement les nouveautés : le tableau de bord est d'enfer, tout se joue à la souris, les races d'extra-terrestres et les marchandises sont réellement dessinées, on joue en temps réel, et il y a une sauvegarde possible en Ram. Seul (léger) regret, la version ST est excellente, mais ce n'est qu'une mise à niveau des 8 bits. Ils auraient pu faire encore mieux, mettre un véritable marchandage ou du troc, la possibilité de créer des flotilles, etc. Bah, ce sera pour Elite 2 : Bell & Braben, les auteurs du premier Elite sur BBC, y travaillent. Dernier détail, la version Amiga ne devrait pas se faire attendre plus d'une petite quinzaine.

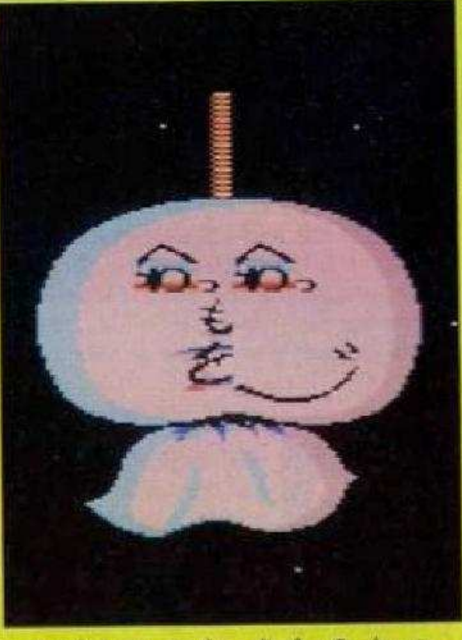
Disquette Rainbird pour ST, adaptation prévue sur Amiga. Existe aussi sur CPC, C64, Spectrum, MSX et PC.

Olivier Fontenay

PARODIUS

Bouquet d'apothéose

Lorsqu'on assiste à un feu d'artifice, on attend toujours impatiemment le bouquet, spectaculaire couronnement multicolore, plein de splendeur et de magnificence. Avec Parodius, les programmeurs de Konami achèvent avec éclat le deuxième cycle de leurs grands jeux sur MSX1.



Parodius reprend en effet certains éléments des jeux précédents : Knightmare, Twin Bee, Nemesis 1 et 2, Penguin Adventure, The Maze of Galious, Q-Bert, Samouraï, Salamander. Ces éléments sont mixés et intégrés au jeu dans une grandiose parodie ludique, d'où le nom du logiciel.

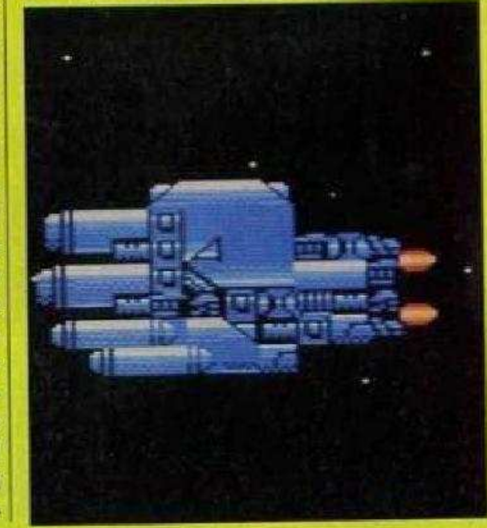
La base de Parodius est la même que dans Nemesis 1 et 2 et Salamander : un vaisseau spatial confronté à une multitude d'assaillants qui attaquent souvent par vagues, le tout se déroulant dans de somptueux paysages de l'espace, avec un scrolling horizontal. Chaque vague anéantie laisse place à un symbole qui, lorsqu'on passe dessus, fait monter d'un cran l'échelle des armes disponibles en bas de l'écran. On peut, à tout moment, valider une de ces cases et obtenir ainsi une nouvelle arme, beaucoup plus destructrice que l'arme de départ.



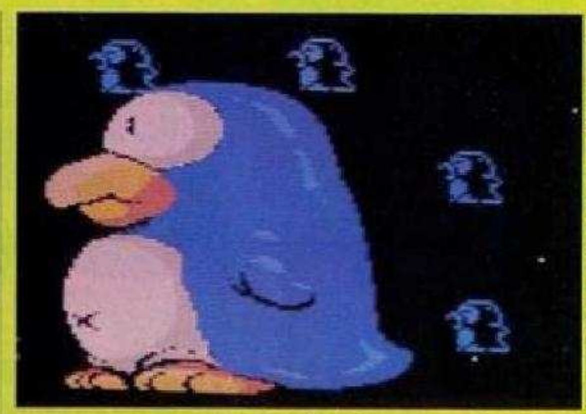
Après l'introduction de la cartouche, on assiste à un prologue hollywodien où, pendant de longues minutes, sont présentés tous les héros des jeux précédents, le tout sur une musique grandiose. Ils apparaissent à tour de rôle sur un podium pendant qu'un texte (japonais pour l'instant) explique qui ils sont et ce qu'ils ont fait jusqu'à présent. Les habitués des jeux Konami reconnaitront avec attendrissement ces héros qui leur ont fait passé tant d'heures de magie et de stress, accrochés à leur manette : Popollon, le pingouin, le samouraï, etc. Ce cérémonial peut être interrompu à tout instant par simple pression du bouton de tir, mais vous ne résisterez pas au plaisir de l'admirer jusqu'au bout, surtout lorsque vous découvrirez qu'il débouche sur un mode de démonstration du jeu à un rythme d'enfer. Ça devrait vous mettre la bave à la bouche, gare à la fourrière !



Avant même le début du jeu, une autre surprise : vous devrez choisir un personnage parmi les cinq présentés sur l'écran : la pieuvre de Q-Bert, le pingouin, Popollon, le samouraï, le vaisseau de Nemesis. Suivant le personnage choisi, les bruitages, les tirs et les symboles d'armement seront différents. Ainsi le pingouin fera-t-il, en tirant, des bruits qui vous rappelleront votre dernière visite au zoo et les rangées d'assaillants laisseront place à des têtes de poissons. Le chevalier lancera les mêmes flèches que dans Knightmare, avec les mêmes bruitages, et vous retrouverez aussi les mêmes symboles carrés. Les vagues d'ennemis qui s'attaquent aux vaisseaux nemesiens laisseront place aux fameuses tortues, toujours fidèles au poste, et ainsi de suite. Des cloches issues tout droit de Twin Bee apparaitront de-ci de-là, avec les mêmes caractéristiques tou-



jours aussi mystérieuses et imprévues. A certains moments, en passant sur les symboles, vous aurez droit à une loterie infernale de l'usine d'armement : les rectangles en bas d'écran se mettront à clignoter à une vitesse impressionnante. Si vous arrivez à les suivre des yeux, vous pourrez, en validant, obtenir l'arme de votre choix (pas évident au début).
Bien évidemment, il vous sera très agréable de retrouver ainsi tous vos vieux compagnons konamiens, mais le plus étonnant sera de retrouver vos anciens réflexes, ainsi que les automatismes acquis au long des longues heures passées sur les titres déjà cités. Vous aurez donc cette impression unique d'être à la fois en terrain connu et en même temps en pleine découverte d'un univers inexploré !
Parlons maintenant des bruitages et de la musique, qui sont exceptionnels, incroyables même. Nous sommes là au plus haut niveau des jeux sur consoles ou ordinateurs, une qualité que personne n'aurait osé espérer il y a deux ou trois ans. Les puces S.C.C. qui équipent toutes les nouvelles cartouches Konami sont décidément une invention bénie des dieux ludiques ! Si vous avez suivi nos conseils du précédent numéro afin de relier votre chaine hi-fi à votre ordinateur, vous allez, avec Parodius, atteindre le septième ciel de la micro. Vous aurez du mal à ne pas aller chercher vos voisins la première fois que vous enclencherez la cartouche, tant les bruitages sont fabuleux et tant vous aurez envie de les partager !
Certains décors sont aussi issus d'anciennes cartouches, telles les statues de l'Ile de Pâques qui ont été retravaillées pour la circonstance. Hélas, elles sont toujours aussi hardues à franchir. D'autres décors sont inédits comme ces énormes pierres tombales de pingouins qui s'abattent sur vous dans un fracas d'enfer ou



ces taupes rouges géantes coiffées d'un casque de soldat japonais (elles sont complètement myopes) !
Les japonais sont épris de tradition et Konami ne faillit pas à la règle en faisant se clore chaque niveau par un monstre qui semble garder l'accès du tableau suivant. Cette fois-ci, plutôt que des immenses structures organico-tubulaires, nous avons affaire à des caractères



très originaux, pour le moins : un pingouin géant entouré d'un cercle de petits pingouins, un immense fantôme accroché à un ressort ou un vaisseau spatial d'où l'on s'attendrait à voir sortir Sam le pirate.
Parodius est-il le dernier jeu Konami de cette génération ? Est-ce une forme de testament et d'adieu avant une nouvelle famille de jeux ? Est-ce là le bouquet final d'un feu d'artifice qui nous a consumé pendant si longtemps ? Konami peut-il réellement aller encore plus loin ? Les chefs-d'œuvre du futur sont-ils inimaginables aujourd'hui pour nos pauvres esprits enbrumés qui n'auraient jamais osé imaginer, il y a quelques temps, un tel jeu et une telle bande sonore sur un simple jeu MSX1 ? Toutes ces questions restent encore en suspens mais il est certain que les chercheurs de chez Konami nous préparent actuellement des choses si belles et si époustouflantes que le monde entier en restera sidéré. Vous en serez informés avant tout le monde, comme d'habitude. En attendant, ne manquez surtout pas Parodius, qui a un seul défaut pour le moment, celui de ne pas avoir de date officielle de sortie en France. Un peu de patience...

Cartouche Konami pour MSX1.

D.H./M.S./J.-M.B.

LES SECRETS DE PARODIUS

Nous n'avons pas testé Parodius à fond... par manque de temps et aussi devant l'immensité de la tâche. Qui peut prétendre connaitre vraiment un grand jeu Konami, avec tous ses tableaux, y compris les tableaux secrets qui n'apparaissent que sous certaines conditions ? Néanmoins, certains de nos lecteurs nous ont prouvé, dans Top Secret, qu'ils avaient vraiment percé à jour Nemesis 2 et d'autres jeux... mais au bout de combien d'heures de jeu acharné ?
Il est certain que, dès sa sortie, Parodius deviendra un favori de Top Secret. De nombreuses surprises vous attendent avec les possibilités d'insertion de deux cartouches à la fois et, dès aujourd'hui, voici déjà la révélation d'un premier passage secret ! Au premier tableau, lorsque vous arriverez à la première statue de l'Ile de Pâques, il faudra vous positionner à hauteur de la bouche (laser fortement conseillé) ! La statue encaissera alors les coups en soufflant et en gonflant les joues. Une fois passée l'accalmie (les projectiles cessent de sortir de sa bouche) et la statue totalement essoufflée, vous passerez tranquillement au-dessus et reviendrez en arrière à la base arrière droite de la statue. C'est l'emplacement du passage secret et vous serez alors propulsé dans un autre tableau, avec un superbe accompagnement musical où vous reconnaitrez des thèmes très connus de musique classique (Offenbach, Chopin, Wagner). L'accès au passage secret ne fonctionne qu'une fois et si vous perdez une vie, vous retournerez avant le passage.
Faites attention aux effets des cloches, différents suivant leur couleur ! Elles détruisent parfois tous les ennemis sur l'écran, ou elles font tomber des blocs qui vous protègent des aliens, ou bien elles vous permettent de sortir de l'écran d'un côté pour réapparaître de l'autre, ce qui peut être à double tranchant.



MSX

Nous recevons toujours beaucoup de Top Secret sur MSX. Bravo, continuez comme ça. Une seule réserve, ne soyez pas trop déçu si vos Top ne passent pas, car nous en avons beaucoup d'avance. Ce mois-ci, et pour le numéro précédent, les jeux sont offerts par MAUBERT ELECTRONIC, l'importateur français des jeux Hal et Konami. Le directeur de Maubert Electronic, M. Pham Chi Hien, est très courageux, d'autant plus qu'il n'a plus vingt ans : il se rend plusieurs fois par an au Japon pour importer les cartouches MSX qui font vos joies et vos délices. Qu'est-ce qu'on dit en chœur, tous les MSXiens ? Merci M. Pham !



FIREBALL

Pour obtenir des options supplémentaires, il faut faire une première partie et perdre la boule, euh non... les trois boules. Ensuite, après les avoir perdues, il faut laisser la démonstration en début de jeu. Pendant la présentation, il faut appuyer sur la touche ESC, ce qui permet d'accéder aux options de vitesse de balle, lourdeur, rebondissement, etc.

YIE AR KUNG FU 2

Pour avoir 24 vies, il faut, pendant la page de présentation lorsque le titre est inscrit, taper *rapidement* : ESSCCCFFFF.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Emmanuel Chavane, de Vauvillers, nous envoie des secrets sur ce jeu Cobra Soft.

Comment connaître le contenu des témoignages inscrits sur la disquette

Ceux-ci sont au nombre de 40 et ont comme noms TEM1.BIN, TEM2.BIN... jusqu'à TEM40.BIN.

Pour lire leur contenu, il faut se mettre sous MSX-DOS et taper : TYPE <nom du fichier> + RETURN

Le contenu apparaîtra alors à l'écran.

Attention : certains fichiers vous réservent des surprises comme le n°1 qui est sans intérêt ou encore le n°23. Je vous conseille d'effacer l'écran après chaque fichier : taper MODE 80 + RETURN. Il est préférable de rester en mode 80 colonnes.

Le fichier n°23 est très difficilement lisible sous MSX-DOS ; nous allons donc le lire sous BASIC :

1- mettre disk jeu dans le drive

2- taper OPEN "<nom du fichier>" FOR INPUT AS #1 + RETURN

3- taper INPUT #1, A$:PRINT A$ + RETURN

4- une partie du témoignage apparait à l'écran

5- recommencer à partir du point 3 huit fois

6- taper INPUT #1, A$:PRINT LEFT$(A$,LEN(A$)-1)

7- la dernière partie du témoignage s'affiche

Tous les témoignages peuvent être lus de cette façon (je pense aux possesseurs de la version cassette!) : il suffit de supprimer les points 5, 6 et 7 et de recommencer en 3 jusqu'à ce que l'ordinateur affiche INPUT PAST END.

Pour imprimer les témoignages, remplacer partout PRINT par LPRINT.

Informations dans le programme et passage secret

D'autre part, en listant le programme DISQUE.BAS (non protégé : LOAD"DISQUE.BAS" : LIST ou LLIST pour imprimer), on apprend plein de choses intéressantes :

- il y a un cadavre dans la chambre froide
- la malette s'ouvre avec une combinaison, ADA, et contient une enveloppe à ouvrir et un microfilm
- aux lignes 1670-1680 (LIST 1670-1680) se trouvent le message morse donné à entendre par le radio (en haut à l'avant du navire) et sa traduction
- le mot de passe permettant de fouiller tout le bateau est SESAME ; il est donné par un commissaire de bord.

Lorsque vous jouerez, n'oubliez pas d'aller faire un petit tour du côté du théâtre, au pont D, et par la même occasion de le fouiller : vous y trouverez une trappe et, ô miracle, en appuyant sur la touche curseur vers le bas, vous descendrez d'un étage, n'oubliez pas de fouiller là encore. Descendez le plus bas possible en fouillant à chaque fois. Vous pouvez aussi remonter par ce chemin plutôt original. Ce raccourci vous évitera sûrement plusieurs fois un long trajet jusqu'à l'ascenseur.

Bidouilles plus techniques mais non moins utiles

Si vous ne trouvez pas le commissaire de bord, ou si vous n'avez pas envie de le chercher, faites un break (ctrl/stop), au moment où l'on vous demande si vous voulez charger un état d'enquête. Taper LIST 1100 + RETURN et ajoutez au début de la ligne POKE(VE+50),1; ce qui donne : 1100 POKE (VE+50),1:IF O$="ENTREPOT FRIGORIFIQUE" AND PEEK (VE+50)=0 THEN 1180

Vous pourrez alors fouiller les endroits "non autorisés", sans avoir donné le mot de passe, la fouille de la chambre froide au pont M se révèle très instructive...

Puisque vous êtes dans la bidouille, continuez donc en faisant LIST 1520 + RETURN ; ajoutez au début de la ligne POKE(VE+PEEK(NU)),1; ce qui donne :

1520 POKE(VE+PEEK(NU)),1 :IFPEEK(VE+PEEK(NU))=0THENPRESET(8*4,8*20) :PRINT #1,"C'EST TROP TOT!!":RETURN

Cela vous évitera les réponses du style 'C'EST TROP TOT' aux interrogatoires, les gens se montreront tout de suite plus loquaces...

Bonne chance !

Marc-Antoine Davoult, de Montivilliers, nous envoie les trucs suivants sur deux best-sellers Konami

KNIGHTMARE

Level 1 : si vous ne trouvez pas l'exit (son emplacement est expliqué dans MSX News n°3), vous pouvez acquérir une vie supplémentaire. Pour ceci, passez la deuxième rivière (elle a deux ponts), serrez à droite contre les colonnes et montez. Un peu plus haut, vous verrez un espace de 10 centimètres entre 2 colonnes. Entrez dedans, tirez, un carré apparaîtra, c'est la vie supplémentaire.

Dans un jeu comme Knightmare, une vie supplémentaire est parfois plus utile qu'un EXIT.

THE MAZE OF GALIOUS

Monde 1

Les monstres sont faciles à tuer (araignées bleues, chauves-souris, boules de feu rebondissant sur les murs et salades qui sautent en même temps que vous). Le grand démon est un squelette de dragon facilement destructible avec les flèches en céramique. Bref, aucun problème...



Monde 2
Il y a trois nouveaux monstres : des petites bêtes noires indestructibles, des bipèdes blancs qui vous crachent une morve paralysante, et enfin des têtes de poupées apparaissant ça et là. Dans la deuxième salle, en haut à gauche (sur la carte), placez-vous à droite de la pierre tombale, et donnez des coups de sabre dans le mur. Ainsi, vous aurez une poupée verte qui vous aidera à traverser la rivière. Vous arriverez plus loin face à cinq couloirs superposés ; prenez celui du milieu, poussez la porte blindée et, dans la salle de derrière, tuez la tête apparaissant ça et là. Cela ouvrira un passage qui vous mènera au DEMON. C'est une méduse verte indestructible avec les flèches. (il faut tirer dans le petit tube qui sort en haut du monstre).

Monde 3
Trois nouveaux monstres : bipèdes à tête de porc rose sautillant partout, ventouses rouges sautant au plafond et une chauve-souris géante. Pour traverser la rivière, prenez Aphrodite. Plus loin, vous arriverez à une salle où il y a six porcs roses : tuez les tous, une échelle apparaîtra, elle vous mènera au monstre. C'est le dragon d'Eleusis. Faites attention à la flamme qu'il crache ! Vous pourrez le détruire avec le feu qui tombe de niveau en niveau...

Monde 4
Nouveaux monstres : Poules avec des œufs explosifs, des hommes taupes qui sortent à tout moment du sol et des nuages indestructibles.
Le démon se trouve sous la salle aux trois échelles. Il y a l'échelle du milieu qui est bloquée par un mur de briques. Il faut tuer toutes les chauves-souris qu'il y a dans une salle pour passer. L'eau bénite est en bas de la 3ème échelle, à gauche, cachée dans le mur. Le DEMON n'a ni membre ni tête, il saute en l'air pour vous écraser. Seules les mines peuvent le tuer. Il est très difficile à avoir.

Monde 5
Cinq nouveaux monstres : des vers à soie roses, des yeux qui font de la musique en rebondissant les uns sur les autres, des fagots de bois qui sèment des brindilles partout, des crocodiles qui surgissent de l'eau, et des lézards qui courent... aussi sur l'eau. Vous devez attendre près de la rivière, et sauter sur les rochers, au fur et à mesure qu'ils apparaîtront. Quand vous arriverez à une salle où se trouve un 2ème fagot noir, détruisez le, cela ouvre un passage pour aller voir le monstre. (C'est la salle la plus à droite sur la carte). Un peu plus haut, après avoir vu d'autres yeux qui font de la musique, vous irez voir un dieu qui vous vendra une rame (30 pièces d'or). Le démon est superbe, c'est un dragon volant et crachant du feu, les flèches le réduiront vite à néant...

Monde 6
Encore quatre nouveaux monstres : un dragon fantôme rose se jetant sur vous, des hommes rocs, des bestioles volantes à la queue-leu-leu et aussi des Pac-Man, qui grossissent quand on leur tire dedans avant d'exploser. (Comique!).
La salle où se trouve le monstre est inaccessible à cause d'une échelle qui manque. Il faut donc la faire apparaître. Lorsque vous entrez dans le monde 6, vous apparaissez dans une salle. Allez deux salles en dessous, tuez les deux hommes rocs, ceci ouvrira un passage sur la droite, trois salles plus bas. Entrez dans ce passage, franchissez les deux portes qu'il y aura sur votre chemin et, une fois que vous





serez tout au bout (donc dans la salle la plus à gauche sur la carte), frappez plusieurs fois le mur quand vous serez à la moitié de chaque échelle. Ainsi l'échelle manquante apparaîtra.
Le DEMON, WAHOU ! SMACHING, VERY GOOD!! C'est Aryane le crabe! Il vous crache une bave qui inflige pas mal de dégâts. Vous pourrez le tuer avec le feu qui tombe de niveau en niveau...
Voilà, je suis bloqué là...

BATTLE OF PEGUSS
Par David Pau, de Loudéac.
Petits trucs
Si vous n'arrivez pas à passer les scènes, il suffit de se mettre dans le coin en bas à gauche de l'écran et vous passez pépère. Vous n'avez même pas à tirer.
Dans les immeubles, vous pourrez faire disparaître les ennemis d'un écran si vous revenez d'un écran en arrière (ou d'un scrolling vertical). Et en revenant à l'écran où vous étiez, les ennemis ont disparu. Cela ne marche que dans certains immeubles.
Si votre guerrier Zaider (vous) est en train de mourir, il faut vous placer sur un écran vide d'ennemis et attendre : votre vie remontera doucement.
Aux scènes 3 et 5, si vous êtes victime du Warpdog, c'est-à-dire si vous revenez toujours à votre point de départ, pour y remédier il suffit de vous placer derrière la flèche rouge et attendre qu'un flash rouge apparaisse, et vous passerez à la scène suivante.
Les immeubles qui ne servent à rien se reconnaissent facilement car il n'y a qu'un seul écran et rien à prendre.

Scène 1
Vous guidez votre beau vaisseau à travers Peguss. Après avoir tiré quelques salves de vaisseaux, vous décidez de vous arrêter, disons au 3ème immeuble. Cet immeuble vous permet de rencontrer un mort. Après être allé l'examiner, vous remontez dans votre vaisseau. C'est à la fin de la scène que vous vous arrêterez encore pour entrer dans un immeuble qui vous permettra d'augmenter votre nombre de tirs (Psyco Gun 1).

Scène 2
Dans cette scène, il n'y a que le Psyco gun 2 à découvrir. Il se trouve dans un des immeubles de la fin de la scène, qui se situe juste après une île.

Scène 3
Au 1er immeuble, dès le début de la scène, vous découvrez "GAI", un de vos compagnons (un chien). Vous sortez de l'immeuble, tout fier avec GAI. Attention au Warpdog.

Scène 4
Vous continuez votre saga, quand au beau milieu de la scène, vous apercevez une barrière rouge et tout s'arrête. Vous décidez héroïquement de tenter la mission de la dernière chance en envoyant ZAIDER (vous) essayer de trouver l'énigme. Vous descendez donc de votre vaisseau et vous commencez à descendre tous les écrans en empruntant les ponts. Puis vous passez de gauche à droite et vous remontez les écrans jusqu'à ce que vous aperceviez un immeuble. Vous entrez dedans, vous allez cliquer sur la disquette de cet immeuble et elle disparait. Déçu, vous retournez à votre vaisseau, et, ô joie intense, ça repart ! Mais stop ! Car dans l'immeuble de gauche, juste avant la barrière, se trouve SHINSYA (la femme-guerrière).

Scène 5
Vous vous arrêtez au 2ème immeuble où vous découvrirez un bateau. A l'immeuble suivant, vous aurez l'occasion d'obtenir votre PSYCO GUN 3. Attention au Warpdog.

Scène 6
Pour l'instant, il n'y a rien à faire ni à aller chercher. Arrivé devant le château, il faut aller dessus avec votre vaisseau.

Retour à la scène 2
Là, vous devez toucher la 1ère flèche rouge venue à l'écran.

Retour à la scène 1
Plus rien à aller chercher.

Scène 2
Au 1er immeuble de la scène, vous pouvez aller chercher RAID (Le super guerrier) et vous devez aller sur l'île où il y a un roi dans son palais.

Scène 3
Plus rien à aller chercher.

Scène 4
Plus rien à aller chercher.

Scène 5
Vous devez aller au 1er immeuble de la scène.

Scène 6
Arrivé au château, vous descendez avec les compagnons de votre vaisseau et vous pouvez entrer dans le château. Après les quelques ennemis, vous pouvez enfin voir le mage. Pour le tuer, il suffit de se placer juste à côté de lui et de tirer avec le PSYCO GUN 3 : le plus efficace.
Vous avez réussi. Le gouvernement est fier de vous !

SEGA

FANTASY ZONE 2
Bruno Haroux, de Leers, a planché sérieux sur ce beau jeu Sega.

Consigne : faire de l'argent dans les tableaux simples.
Round 1 : Pastaria
Ce round regroupe toutes les créatures de Fantasy Zone. Elles sont toutes assez faciles à éviter. Faire tout de même attention aux tortues ; pour les éviter à coup sûr, tirez sans bouger, si vous ne touchez rien, vous passerez entre (se tenir prêt après la vague de pingouins). Attention aussi aux mouvements circulaires des "Walkers" (après les tortues). Pour ceux qui veulent assurer un max, se tenir en haut de l'écran.
Détruire les 5 premières bases du tableau "arc-en-ciel" (les détruire par bombes est plus rapide). Prendre tous les billets. Prendre le Warp de gauche. On se retrouve ainsi dans la forêt. Aller au magasin et prendre les Big Wings (800$). Les éviter sera plus facile. Détruire les 5 bases et retourner au magasin pour acheter les Twin Bombs (1200$). La destruction des bases ne sera plus que formalité. Prendre le 1er Warp à gauche du Shop. Retournez ensuite au shop pour le laser. Se dépêcher de reprendre le warp de gauche pour aller affronter le "Black Heart". Avec le laser : no problem... Maintenez le bouton enfoncé.

Round 2 : Sarcand
Les créatures les plus dangereuses sont les Snake Bite. Voici comment esquiver leurs attaques. Après avoir vu les "escargots" descendre du ciel, se placer en haut dans le sens contraire à celui des Snake Bite. Tirer en même temps bombes et tirs pour assurer le passage. Ça rase mais... ça passe ! Détruire les bases en profitant encore du laser. Au tableau des "triangles" : se poser et tirer en avançant : une bouteille rouge apparaît. Un bon point : le power se rallonge. Au shop : prendre un vaisseau de plus (5000$).
Le blackheart se détruit aisément avec des tirs simples (économie judicieuse). Les tâches du xylo (le blackheart) se détruisent après la couleur verte.

Round 3 : Hiyarika
Ça se corse. Les triangles verts sont très dangereux (malgré les apparences...). Pour éviter les "nuclear cactus" (escadrilles de vaisseaux) :



DOSSIER KHA



Bien d'chez nous !

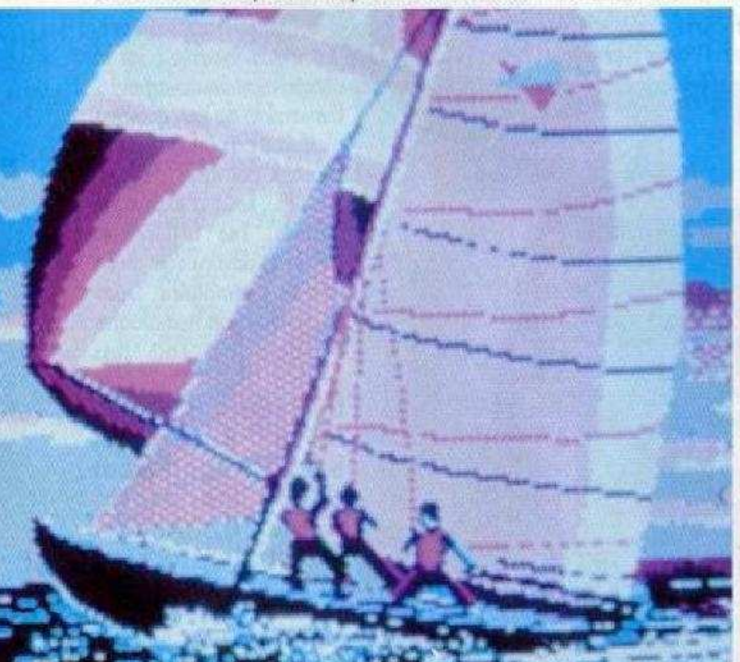
Les jeux d'aventure abondent sur PC. Souvent en anglais et très bons pour la plupart, ils restent malheureusement inabordables pour bon nombre d'amateurs ne maîtrisant pas parfaitement la langue pourtant la plus parlée au monde. Dossier Kha fait exception dans ce domaine.

Le professeur Kha, imminent chercheur, a disparu. Son laboratoire est à votre disposition et vous allez pouvoir y mener toutes les investigations possibles. Au cours de vos pérégrinations, il vous faudra, entre autre, trouver la combinaison d'un coffre-fort (inutile que je vous la fournisse, elle est générée aléatoirement), ou encore développer une photo sans pour autant oublier d'éteindre la lumière !

Le pavé numérique servira, comme à l'accoutumée, à se déplacer dans les différentes scènes du jeu. Quelques touches de fonctions sont prédéfinies et éviteront certaines frappes fastidieuses. Les accès disques, pourtant fréquents, ne nuisent en rien au bon déroulement du jeu. L'analyse s'effectue dans d'excellentes conditions et aucune surprise, autre qu'une certaine pointe d'humour bien utile dans un tel jeu, n'est à prévoir. Voilà donc trois disquettes pleines d'aventures qui en régaleront plus d'un.

Disquettes Microïds pour PC et compatible (CGA).

R.C.



DEEP FOREST



Promenons-nous dans les bois

Tu parles d'une ballade ! Passe encore qu'il faille voler au secours de la deux-cent-huit-millième princesse enlevée par des programmeurs fous de jeux d'arcade/aventure... Mais vraiment, que ce sous-bois est mal fréquenté ! D'abord, les oiseaux : ils vous volent sur le visage en lâchant une fiente maléfique. Et l'énergie baisse. Puis, les rochers : secoués sans doute par la digestion difficile d'un aventurier précédent, ils sautent dans tous les sens comme des damnés. Et l'énergie baisse. Ah ! Un trou où se cacher ! Pas de chance : une chute interminable, atterrissage forcé dans une fosse obscure, chauves-souris au programme. Et l'énergie baisse. Tiens, voici deux affreux ? Des gardes peut-être, avec des fusils, et de solides armures, puisqu'il faut une bonne dizaine de coups avant de les transformer en chair à pâtée. Et l'énergie baisse. Et c'est la mort. Déjà !



Bon, reprenons depuis le début. Et surtout, arrêtons-nous à la boutique initiale pour prendre une arme plus puissante... Il y a un certain progrès : notre héros aura au moins entrevu le grand château souterrain avant de passer l'arme à gauche...



Deep Forest, vous vous en doutez, est très difficile. Les programmeurs ont même eu du remord et ont ajouté un menu d'aide, qui permet de reprendre des forces et de dialoguer avec la princesse, pas avare de bons tuyaux. L'action générale rappelle Metroïd sur Nintendo, l'ambiance est celle, plus classique, de tout jeu d'aventure héroïc-fantasy. Le cocktail, sans être bien surprenant, est bon, et se laisse jouer sans ennui. On est par contre assez déçu par les décors et les monstres, finement dessinés, mais très répétitifs et sans grande imagination. Du bon soft japonais de consommation courante.



Cartouche Xain pour MSX 2.

J.-M.M.



MAJINKYU



Un dimanche à la campagne

Si vous connaissez déjà les jeux d'aventure du style Phantasy ou Ultima, vous n'avez pas besoin de lire ce test. Sachez seulement que Majinkyu est parfaitement digne de ses illustres prédécesseurs, dont il a pris strictement toutes les qualités...et tous les défauts !

Moitié gauche de l'écran : une vue aérienne du pays, forêts, routes, villes, montagnes, mer, lacs. Un petit point, déplaçable avec le joystick, représente votre héros ou votre groupe de héros. La partie droite de l'écran vous donne l'état de santé, toujours déplorable, de vos troupes.

Vous pouvez aller où vous voulez, traverser les champs, suivre les routes, entrer dans les villes, etc. De toute façon, dès que vous ferez une rencontre, votre "point" s'arrêtera, et la vue aérienne sera remplacée par un portrait plus rapproché, et souvent plus effrayant, des personnages rencontrés. Pour être franc, il est rare de tomber sur des amis, à moins que vous n'ayez parmi vos copains des vers géants, des araignées mortelles, et divers sortes de monstres armés de gourdins, de masses d'armes, et de sorts magiques pervers... C'est le principal défaut de ce type de jeu : vous vous promenez au hasard ; vous rencontrez un dragon et un orc ; vous avez le choix entre fuir, attaquer, défendre, ou parlementer. Vous essayez de parlementer, impossible ! Vous essayez de fuir, impossible ! Défendre ? Vous perdez déjà la moitié de vos points de vie... Attaquer ? L'écran ne tarde pas à afficher un retentissant "vous êtes mort" ! Et vous vous demandez "pourquoi moi ? Etait-ce évitable ?". Non, c'est la faute à pas-de-chance, et c'était inévitable. Recommencez à zéro en espérant trouver le bon chemin parmi les mille mauvais... Courage et entêtement indispensables !

Cartouche Xain pour MSX 2

J.-M.M.

DAN SILVER





Le piège à con

Vous connaissez la fable du corbeau et du renard ? C'est celle où le corbeau ne se sent tellement plus à force de se faire flatter par le renard, qu'il ouvre la gueule toute grande et laisse tomber son fromage, que le renard s'empresse évidemment de bouffer en quatrième vitesse.

Bon, eh bien depuis dix minutes, j'ai l'impression d'être un corbeau de première, et le Chef, ce (censuré) de Zythoun, un super renard aux longs crocs acérés. J'explique : ce (re-censuré) de Chef m'a tellement flatté ("super journâââliste, très intellllligent, etc, etc.") que je m'a fait eu : j'ai accepté de tester un soft en avant-première, c'est-à-dire sans avoir énormément de temps pour le regarder à fond. A la rigueur, ce serait un jeu d'arcade, ça me serait totalement égal. Mais un jeu d'aventure, là, c'est différent. Bon, faut que j'assume.

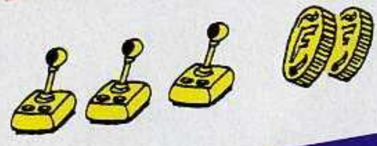
En gros donc, Dan Silver est un jeu d'aventure pour le CPC, qu'il est en mode un, qu'il a de jolis graphismes partout, que l'analyseur syntaxique a l'air d'être béton, et que l'aventure elle commence dans un laboratoire. L'ambiance est exotique et mystérieuse à souhait, et qu'est-ce que je peux bien raconter d'autre, au secours. Non, soyons sérieux un peu. Dan Sylver se passe en 2020 où il se pose un grave problème : un fléau décime la population. Un éminent scientifique pense que cela vient d'une mystérieuse planète, mais il meurt avant de pouvoir vous en expliquer d'avantage. Le sort de l'humanité dépend de vos, alors il faudrait peut-être penser à se remuer un peu le cul... Je suis allé partout où c'était possible, même dans les sables mouvants, et je n'ai rien relevé de désagréable. Bien au contraire, Dan Silver m'a semblé autrement plus intéressant que Marmelade ou Frozarda, les deux premières productions MBC, qui n'étaient pas franchement géniales. De plus, il faut bien avouer que le petit rire digitalisé (eh oui) quand le héros est mort est assez tordant. Sinon, je ne sais pas encore s'il y a un concours prévu pour Dan Silver, mais je vous tiens au courant dès que possible.



Disquette MBC pour Amstrad CPC.

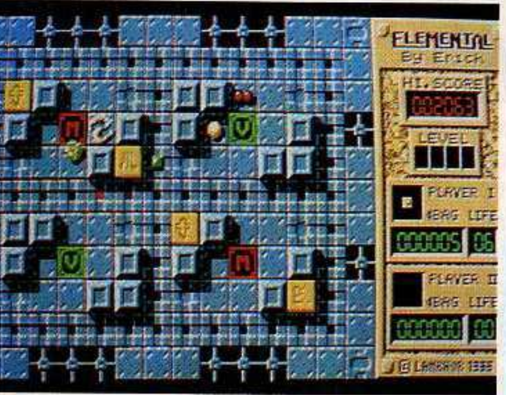
Septh (qui a honte, vraiment)

ELEMENTAL



Vraiment pas élémentaire

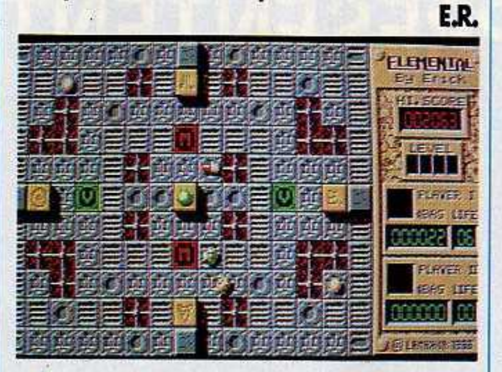
Oyez, oyez, bonnes gens, voici qu'aujourd'hui, en avant première, nous vous présentons une grande production française, pleine de bruits et de fureur, bientôt sur tous vos écrans. Nous fêtons le grand retour de la famille Pac-Man, mais attention, comme dans 2001, on passe de la préhistoire au futur proche d'un seul coup de baguette magique. Tout d'abord, admirons la superbe présentation, avec des graphismes impecs. Surtout, n'hésitez pas à casser les oreilles de vos adorables voisins, montez le son, et savourez les bruitages, car il est criminel de jouer avec un volume bêtement normal. D'autant plus que certains bruitages, comme le chronomètre, sont des aides importantes si vous ne voulez pas perdre vos vies



la cadence d'un tir de mitrailleuse de jeux d'arcade (vous savez, ces mitrailleuses qui n'ont jamais besoin d'être rechargées). Les décors sont largement à la hauteur des explications, ou du menu d'accueil, avec des détails et des couleurs à découvrir, tout partout. Le but du jeu est de franchir des niveaux, ce qui n'a rien d'original, en s'ouvrant des portes dans un labyrinthe peuplé de vilains. Par contre, si sur le fond le jeu n'innove guère, les façons de triompher donnent du sel aux épreuves. Il faut donc ruser avec des poursuivants qui vous harcèlent réellement, n'ayant pas de chemin prévu, certains pouvant être mobilisés dans des accidents de terrains. L'ensemble donne de quoi se distraire, en faisant plus que d'exercer simplement son joystick (rhââ lovely !), mettant à contribution nos petites cellules grises atrophiées. On souhaite une longue carrière à ceux qui nous offrent ce jeu, surtout si les suivants sont à la hauteur.

Disquette Lankhor pour ST.

E.R.



HERCULES



Attention travaux !

On vous rappelle l'histoire. Hercule est très fort, mais un peu bête. La déesse Hera le déteste. Par une ruse, elle fait en sorte qu'il tue involontairement ses propres enfants. Du coup, il est bourré de remords, et il demande à l'assemblée des dieux de lui prescrire une punition pour expier sa faute. Et la punition, ce sont les 12 travaux d'Hercule. Vous devez donc aider Hercule à accomplir ses 12 travaux. On s'attend à un jeu d'aventures. Non. Ou à une succession de 12 épreuves différentes. Non. Ou à un jeu d'arcade très complexe. Non plus !

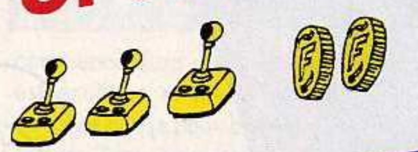


En fait, vous faites combattre Hercule contre une succession de squelettes et de monstres, selon le principe de tout banal logiciel de kung-fu ou d'arts martiaux. Et, de temps en temps, il passe le symbole d'un des 12 travaux, qu'il faut aller toucher pour se l'approprier. Bref, tout est dans la sauce, qui cherche à dissimuler un plat d'une banalité effarante sous une sauce pseudo-mythologique. Et les combats sont abominablement semblables et répétitifs. Un seul bon point : les décors d'arrière-plan changent souvent et sont franchement beaux. Heureusement...

Disquette Gremlin pour Amstrad CPC. Aussi sur Commodore 64/128, MSX, Spectrum.

J.-M.M.

1943 The battle of Midway



Saquez les japonais !

Objectif : destruction de la flotte japonaise et en particulier du terrible cuirassé Yamato. Matériel : une disquette de jeu et un superbe bombardier P38. Principale difficulté : avoir le pouce assez musclé pour tirer le plus vite et le plus longtemps sans succomber à une crampe. Investissement possible : joystick à tir automatique. Stratégie : tirer comme un malade. Conseil tactique des experts : négliger les avions verts s'il y a simultanément des avions rouges. Raison invoquée : les avions rouges, tous descendus, donnent un bonus. Type du bonus : variable. Modalité : tirer sur le bonus pour le faire changer de nature. Catalogue : tir triple, tir étoilé, vie supplémentaire, bombe de destruction totale. Récolte : passer dessus. Accidents de vol : balles ennemies reçues dans la carlingue. Conséquence : perte d'énergie. Conséquence annexe : suspension momentanée du tir. Con-



SAMOURAÏ MICRO

Une fois n'est pas coutume, Samouraï Micro m'a donné rendez-vous chez lui. Voyons un peu, quatrième étage, porte de droite, c'est ici. Frappons à la porte... Tiens, elle n'est même pas fermée et s'ouvre toute seule dès qu'on appuie dessus. Diantre, dans les films noirs, ce genre de situation débouche en général sur un cadavre... Pourtant, j'entends de drôles de bruits et, en avançant, je vois Samouraï Micro, de dos, en train de se démener comme un diable sur un petit joystick relié à une étrange et minuscule boîte blanche.

Samouraï Micro : Entrez donc, cher ami, et mettez-vous à l'aise. Vous trouverez une bouteille de saké sur la table basse près de la fenêtre ; servez-vous, je vous prie, il est juste à la bonne température.

Micro News : Tudju, du saké, moi qui adore ça ! Et en plus, chauffé à 8 degrés, rhaa, j'adore !

S.M. : Sachez apprécier et consommer avec modération, comme on dit chez vous...

M.N. : Oui, c'est ce qu'on dit, mais la France bat quand même tous les records d'alcoolisme ! A quoi vous jouez, Sensei ?

S.M. : Mais c'est la **console Nec**, le PC Engine, que mon cousin m'a envoyé de Tokyo ; c'est tellement prenant, je n'arrive pas à m'en détacher. Pour me faire pardonner, je vous ai préparé le test complet de **Galaga 88**, ce jeu que vous aviez promis à vos lecteurs, avec les photos d'écran et tout.

M.N. : Sensei, je reste sans voix. Nous le passerons dans le prochain numéro, quel honneur pour notre humble gazette...

S.M. : Allons, allons, pas de fausse modestie. Asseyez-vous plutôt sur ce coussin, car le saké plus ce que je vais vous annoncer... J'ai bien peur que ce ne soit trop d'émotions en une seule fois...

M.N. : En effet, il vaut sans doute mieux que je m'asseye. (Surtout que j'ai l'intention de siffler la bouteille...)

S.M. : Hein ?

M.N. : Je disais, qu'en effet, les oreilles commencent à me siffler...

S.M. : Alors, restez assis. Première grande nouvelle : un revendeur parisien, dont nous reparlerons plus en détail prochainement, essaie actuellement d'importer la console Nec. Une société française de composants électroniques est en train de travailler sur un adaptateur péritel, la console japonaise en étant évidemment dépourvue. J'ai donc l'immense plaisir de vous annoncer que la commercialisation prochaine de la console Nec en France est désormais du domaine des possibilités. L'affaire n'est pas dans le sac pour autant, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit ; une telle importation est une affaire compliquée, il y a de nombreux paramètres à maîtriser et il suffit souvent d'un détail pour tout flanquer par terre.

Le Freedom Stick

M.N. : Quelle bonne surprise ! Si quelqu'un est en train d'essayer, c'est déjà quelque chose ! Grâce à Samouraï Micro, nous vous tiendrons informés. Après tout, Micro News a été le premier, en France, à parler du PC Engine (en mai 88) et nous restons les seuls à passer régulièrement des tests de jeux pour cette console (voyez en page 132). Vous avez une autre nouvelle du même acabit ?

S.M. : Oui, mais rasseyez-vous d'abord. Je ne tiens pas à appeler le Samu, ça fait désordre et c'est un immeuble convenable ici...

Alors voici : au Japon, un lecteur de **CD-ROM pour le PC Engine** est déjà en vente pour environ 2500 francs. Deux jeux sont actuellement disponibles : **Steet Fighter** (un jeu Capcom, testé par le champion du monde de karaté dans Micro News n°13) et un jeu de rôles avec textes japonais. Le lecteur de disques compacts se loge à côté du PC Engine sur une plate-forme fournie avec le lecteur. D'ailleurs, regardez, j'ai même la photo !

M.N. : Ouh là là ! Que c'est beau, comme c'est mignon ! Ça tient dans la main et ça vous fait fondre la tête !

S.M. : Ça ne s'arrange pas, décidément... Est-ce que vous réalisez que vous avez là, concrètement, le premier appareil d'une nouvelle génération de machines de jeux (doit-on encore dire ordinateurs) ?

M.N. : A la tienne Nec, hic !

S.M. : (Irrécupérable...) Et ça, êtes-vous encore en état d'apprécier un bel objet ? Regardez un peu cette manette, elle a une sacrée gueule, non ?

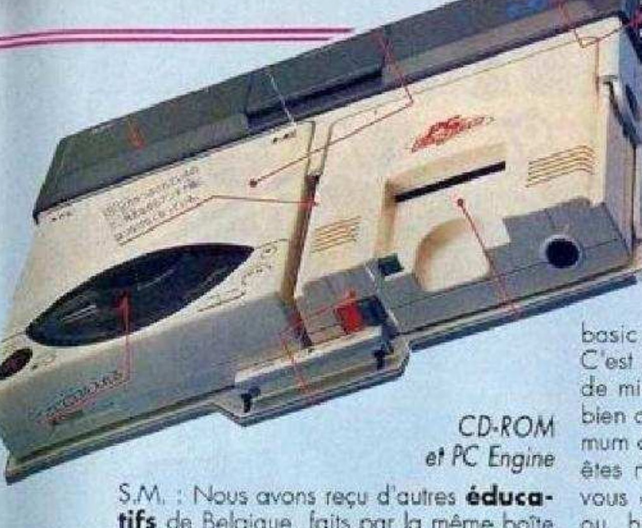
M.N. : Ouh, qu'elle est zolie !

S.M. : Elle a surtout une sacrée particularité : c'est une manette à infra-rouge qui permet de s'éloigner de sept ou huit mètres, elle possède un tir automatique rapide et elle est livrée avec un adaptateur qui la rend compatible avec les consoles Sega et Nintendo ! Elle fonctionne avec quatre piles 1,5 V. Son nom : le **Freedom Stick**.

M.N. : C'est pas nouveau, Sony avait déjà sorti ça sur MSX.

S.M. : Exact, mais les manettes Sony ne sont plus disponibles. Notez également que le Freedom Stick n'est pas une manette spécifiquement MSX, c'est-à-dire que les deux boutons n'ont pas une fonction séparée et qu'il faudra donc valider les options au clavier, sur Nemesis par exemple.

M.N. : Quoi de neuf sur MSX, au fait ?



CD-ROM
et PC Engine

S.M. : Nous avons reçu d'autres **éducatifs** de Belgique, faits par la même boîte que ceux testés dans le numéro 13. Ils seront dans le prochain numéro. A part ça, le grand événement est, bien sûr, le test de **Parodius** dans les Tops du mois, un jeu MSX1 exceptionnel, avec des musiques d'enfer. Au Japon, le fabuleux **Aleste** (testé sur Sega dans le n°14) est sorti en mégarom MSX2, ainsi que **Gandhara** et **Star Virgin**, dont la pub représente une jeune japonaise en maillot intersidéral, je ne vous dis que ça !

Star Virgin

M.N. : Dites donc, c'est moi qui boit et c'est vous que ça réchauffe, on dirait...

S.M. : Hum, hum... De nombreux jeux d'aventures sont également disponibles, comme **Kiss of murder** et **Gengis Khan**, mais malheureusement, les textes sont en japonais. En parlant de Gengis Khan, ça me fait penser à vos compatriotes de chez **Titus**, Eric et Hervé Caen, les Attilas du logiciel, qui ont eu les honneurs de MSX Magazine Japon pour **Crazy Cars**, Fire & Forget et Off Shore Warrior. Seul le premier titre existe pour le moment sur MSX.

M.N. : Chez Titus, ça carbure au hard-rock, ce qui donne des softs pas piqués des hannetons !

S.M. : Ça vaut peut-être mieux que de carburer au saké... Heureusement, tous les français n'en sont pas là, il y en a qui sont sérieux, comme les petits gars de **M.C.M.I.**

M.N. : Kézako ?

S.M. : Ça signifie "MSX Club micro-informatique" et ils proposent des petits trucs bien sympas, comme par exemple de doubler ou tripler la vitesse du drive du Sony HB-700, escargot notoire au niveau du chargement des programmes. Il y a d'abord un poke qui accélère un peu les choses : Poke &hFD9F, &hC9.

Mais le remède sérieux consiste à changer le système disk du HB-700, c'est-à-dire à ouvrir l'appareil pour enlever la ROM disk-basic et la remplacer par une éprom disk-basic V 2.0, fournie par l'association. C'est un travail qui prend une quinzaine de minutes mais qui ne peut être mené à bien que par une personne ayant un minimum de pratique en électronique. Si vous êtes novice en la matière, vous pourrez vous adresser à un dépanneur radio-TV ou bien envoyer votre ordinateur à M.C.M.I. (sans clavier ni accessoire). Le prix de l'éprom, avec son support et une notice de montage, est de 200 francs (elle est garantie), le prix de la pose est de 150 francs. Le téléphone du M.C.M.I. est : (16) 56.21.66.56. Demandez Patrick Besse. Les prochains travaux de l'association porteront sur l'extension de la mémoire des Philips à 256 Ko, le VDP, les synthés et le Music Module, la compatibilité CPM des MSX, etc.

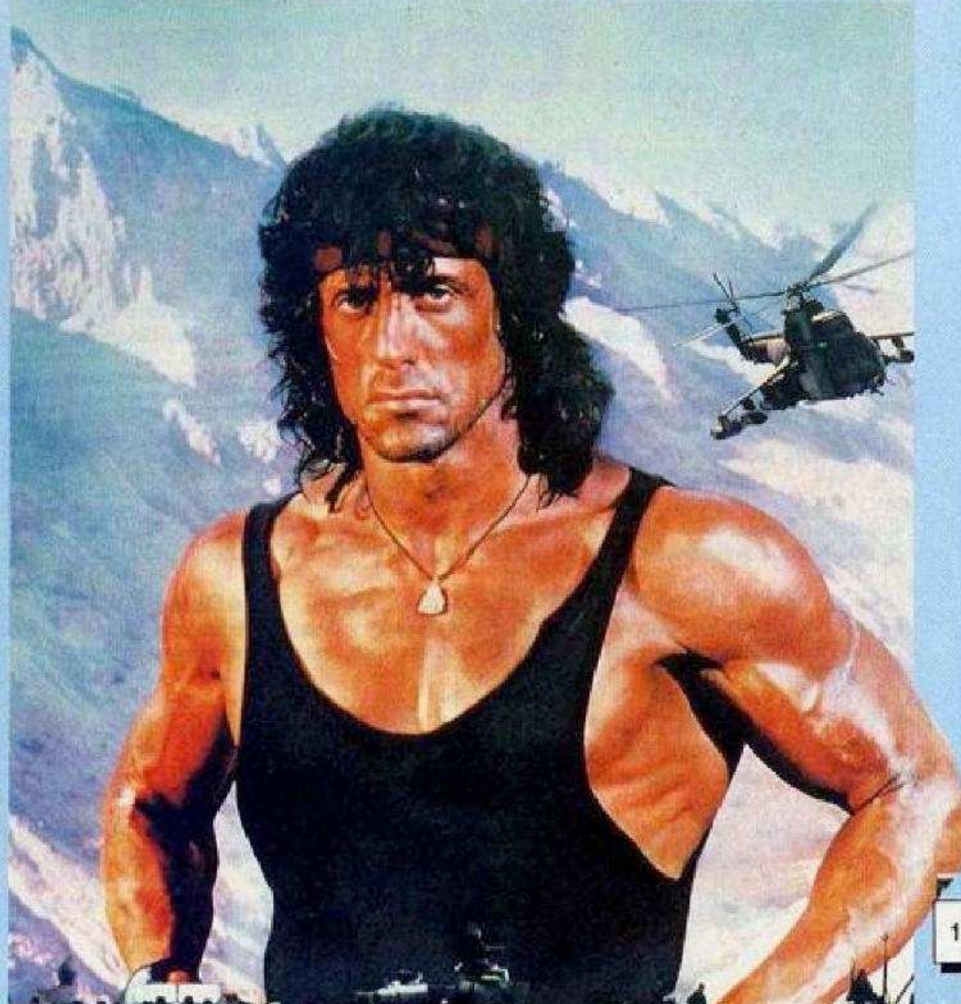
M.N. : Y assurent les mecs, hic, vraiment mœlleux ce p'tit saké, il a du retour, il est goûtu, poil au...

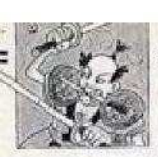
S.M. : Quelle honte, quel scandale... Ah, ils sont beaux les français dès qu'ils ont un coup dans le nez !

M.N. : Et Sega et Nintendo ?



S.M. : La distribution de **Sega** a donc été reprise par Virgin Loisirs et douze titres sortiront d'ici la fin de l'année. Les très attendus **Shinobi, Penguin Land** et **Aztec Adventure** seront disponibles lorsque vous lirez ces lignes. Suivront, à la mi-novembre, **Monopoly, Thunder Blade** et **Miracle Warriors** puis, fin décembre, **Power Strike, Kenseiden, Lord of the sword, Double Dragon, Phantasy Star, Rambo 3.** De ces douze jeux, la moitié ont déjà été testés dans Micro News, les six autres le seront prochainement.
La console Sega est désormais présentée en trois configurations : la console de base (livrée avec le jeu Hang On) au prix de 990 F, la console "Master Sys-

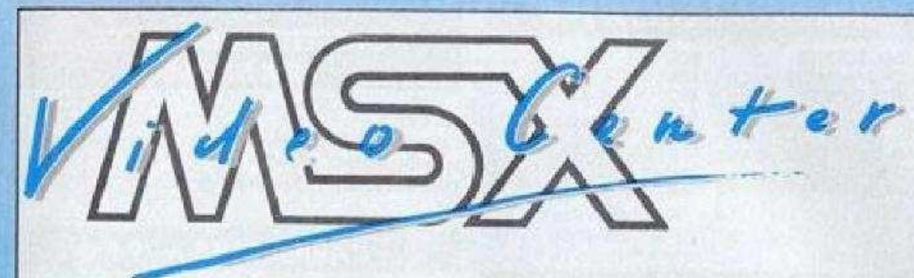




tem Plus", livrée avec, en plus, le pistolet Phaser et trois jeux de tir au prix de 1149 F et la "Super Master System Plus", qui consiste en la configuration précédente plus les lunettes 3D et trois jeux 3D, au prix de 1499 F.
Signalons enfin que le magasin **2010 Electronics** propose quelques jeux en importation exclusive (et en quantité limitée) : **Parlour Games** (jeu de billard, fléchettes, bingo), **Maze Hunter 3D, King Quest** et... **Carmen San Diego**. Ce jeu est, paraît-il, une sorte d'éducatif mais, avec un nom pareil, nul doute qu'il sera traité dans Micro News avec tous les honneurs dûs à son rang !
Du côté de **Nintendo** par contre, c'est nettement moins folichon. **Ice Hockey** et **Super Mario 2** devraient sortir... au premier trimestre 89. Mais à part les quatre jeux testés dans ce numéro, aucune autre nouveauté ne sera disponible d'ici la fin de l'année. Ces quatre jeux Konami sont des chefs-d'œuvre, c'est vrai, mais de là à ne rien proposer d'autre pour les fêtes... Quand on voit le fantastique catalogue dont disposent les utilisateurs Nintendo aux Etats-Unis et au Japon... Et en plus, pas question d'importation parallèle puisqu'il n'y a pas de compatibilité entre les consoles japonaises, américaines et françaises. Dommage, car ça stimulerait le marché et ferait vendre des consoles. Enfin, moi, ce que j'en dis... On ne peut quand même pas être plus royaliste que le roi...
M.N. : *Cha ché vrai ! Hic ! Y'a pas un jeu sur l'saké, pachque j'l'achète tout d'suite, hic...*
S.M. : Chers amis lecteurs, retenez bien la leçon : le saké se boit comme du petit lait, mais attention à ses effets, il titre quand même 14° d'alcool. Rendez-vous le mois prochain, pour le moment je vais aller coucher cette mauviette. Sayonara !



La console Sega et ses accessoires ▲



89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon



5 BONNES RAISONS DE COMMANDER MAINTENANT POUR NOËL :

- *Recevoir au printemps vos cadeaux de fin d'année pour une simple rupture de stock... c'est idiot.*
- *En cas d'impossibilité de vous livrer pour Noël, vous avez encore le temps de modifier votre commande.*
- *Nous ne faisons pas de paquets cadeaux, il vous faudra le temps de les faire.*
- *Votre facteur n'a peut-être pas un camion pour vos livraisons de fin d'année.*
- *Et même s'il en a un, il sera peut-être plein.*



CADEAUX

① Un étui de bureau pour tout achat supérieur à 500 F
② Un réveil digital ou une pendule pour tout achat supérieur à 1 000 F sans ordinateur
③ Une pendule laser pour tout achat d'un ordinateur
Cadeau non cumulable

PROMOTIONS

Article	Prix
L'AFFAIRE (D/MSX2)	99 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F
MACROHIT (ASSEMBLEUR MSX1 - K7)	120 F
TEX (K7)	95 F
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	99 F
SOFT MANAGER (D)	120 F
ILLUSIONS (K7)	75 F
BRIDGE (K7)	75 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	99 F
KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) (K7/D)	120 F
SORCERY	49 F
LODE RUNNER (D/C)	120 F/170 F
PYROMAN (K7)	70 F
BOSCONIAN	169 F
DIG DUG	169 F
GALAXIAN	169 F
MAPPY	169 F
MONITEUR PHILIPS CM8802 (300 x 285) :	1 790 F
MONITEUR PHILIPS VS 0080 (600 X 285) :	2 690 F
ORDINATEUR NMS 8280 + MONITEUR VS 0080 :	9 990 F
LECTEUR DE K7 VY 0030 :	275 F
LECTEUR DE K7 VY 0030 + cable magneto :	299 F
BRAS ROBOT SV 2000 avec interface :	350 F
MX TELX :	290 F
PACK MSX1 spécial import : Galaga+King's Knight+Monster fair :	365 F
PACK MSX2 spécial import : Garyu-o + Darwin 4078 + S. Tritorn :	550 F
HYDLIDE 2 (C) + MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE (D) :	290 F
MANETTE VU 001 (1 BOUTON DE TIR) :	40 F
MANETTE VJ 200 :	85 F
COMIC BAKERY (C) :	69 F
AACKO BASE (K7 et D) :	290 F
AACKOTEXT :	290 F
PACK "HAL" Inspecteur Z (C) + Planete Mobile (C) :	250 F
PACK1 "NAMCOT" BOSCONIAN + MAPPY :	290 F
PACK2 "NAMCOT" DIG DUG + GALAXIAN :	290 F
VAXOL (C) :	230 F
Super Tritorn (C 1 MEGA MSX2) :	230 F
MAPPY (C) :	149 F
COMPILATION 6 (D) :	75 F

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

Article	Prix
ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	150 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F
CASTLE EXCELLENT	260 F
CROSS BLAIM	230 F
DARWIN 4078 (MSX 2 - 1 MEGA)	230 F
FANTASM SOLDIER	230 F
FINAL ZONE	160 F
● FIRE BALL (MSX2 - 1 MEGA)	390 F
● SUPER LAYDOCK (MSX1 - 2 MEGA)	345 F
GARYU-O (MSX2 - 2 MEGA) (avec moniteur)	230 F
HYDLIDE 2 (MSX1 - 1 MEGA)	240 F
KING'S KNIGHT	145 F
MONSTER'S FAIR	145 F
SCRAMBLE FORMATION (MSX2 - 2 MEGA)	260 F
SUPER TRITORN (MSX2 - 1 MEGA)	230 F

● = Nouveauté

ORDINATEURS MSX

PHILIPS NMS 8220 MSX2 sans lecteur de disquettes :	1 750 F
PHILIPS NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K : livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +	3 490 F
PHILIPS NMS 8280 2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image :	7 990 F

PUBLISET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 souris NMS 3810
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher
+ 1 MONITEUR ...

VERSION MONOCHROME avec Moniteur VS0040 :	6 490 F
VERSION COULEUR avec MONITEUR VS0080 :	7 990 F

1 ORDINATEUR NMS 8280
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 moniteur US 0080 : 12 690 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 X 300) :	990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K)	1 790 F

DISQUETTES PAR 10

3'1/2 MF/2DD (135 TPI) :	129 F
CASSETTE C20 :	7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1421 :	2 290 F
PHILIPS NMS 1431 :	2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

• FANTASTICK 3 (tir continu)	99 F
HYPER SHOT	99 F
QUICKSHOT VII :	49 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
QUICKJOY (microswitch) :	159 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
SOURIS :	390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER THERMIQUE CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 428 (les 2) :	119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 :	90 F
RUBAN COMPATIBLE PRK M09 :	49 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE DE RANGEMENT DE 40 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F
BOITE DE RANGEMENT DE 80 DISQUETTES 3"1/2 :	129 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 :	1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) :	199 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL :	175 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF
CAN OF WORMS
DROME
HOPPER
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
SALVAGE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OCTOPUSS
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
SPY STORY
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
TRAILBLAZER
VESTRON
VIDEO POKER
VOIDRUNNER

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
EXERION
FORMATION Z
FUTUR KNIGHT
FUZZBALL
HUMPHREY
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
MUTANT MONTY
NIGHTSHADE
PENTAGRAM
PUNCHY
SNAKE RUNNER
TOP ROLLER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

• ARMY MOVES
ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
• BUBBLER
• CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1 ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF UNIVERS
• PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL
RUNNER
• TRANTOR
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

JEUX EN CASSETTES A 120 F

• GUNSMOKE
• TERRAMEX
• THE HUNT FOR RED OCTOBER
• VENOMSTRIKE BACK
• WORLD GAMES
• THE GAME WINTER EDITION

COMPILATIONS

COMPILATION 7 (D) — 120 F
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

FUN GAME 4 (K7) — 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION
DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

ELITE (K7)	165 F
REGATE (K7/D)	149 F/149 F
MANDRAGORE (K7)	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE (K7)	165 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

ANDOROGYNUS (1 MEGA)	290 F
DEEP FOREST	230 F
• DRUID (1 MEGA)	290 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
• NINJA KUN (1 MEGA)	290 F
• RASTAN SAGA (2 MEGA)	345 F
VAMPIRE KILLER	290 F
USAS (1 MEGA)	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
THEXDER

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2	145 F
FINAL COUNT DOWN	149 F
INFINI	190 F
LEATHER SKIRTS	190 F

• MAJINKYU (720 K)	260 F
PLAY HOUSE STRIP POKER	149 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2	INDY 500
ALPINE SKI	LIFE IN THE FAST LANE
BATTLE CHOPPER	MINER MACHINE
FLIGHT DECK 2	POLICE ACADEMY 2
HARD BOILED	TT RACER
HYPE	

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS

LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D)	190 F
• LE SQUELETTE (MSX2) (D)	195 F
• JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	195 F
• LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	195 F
• LA RESPIRATION (MSX2) (D)	195 F
• GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	195 F
• ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (– de 6 ans) (MSX2) (D)	195 F
• LES OISEAUX (MSX2/D)	195 F
• LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D)	195 F
• LES ORGANES des Sens (MSX2/D)	195 F
• ANATOMIE de L'homme (MSX2/D)	195 F
• Géographie de l'EUROPE (MSX2/D)	195 F
• RALLYE du CALCUL (MSX2/D)	195 F
• RALLYE du SAVOIR (MSX2/D)	195 F
• Puzzle 1 - PRESCOLAIRE (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D)	590 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL	490 F
KATUVU	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
DAMBUSTER	120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F

MATHS

LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

UTILITAIRES

BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC (TABLEUR)	159 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TEXT (D)	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F
DYNAMIC PUBLISHER (PAO) (MSX2) (D)	490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	~~118 F~~	69 F
GUIDE DU GRAPHISME	~~110 F~~	65 F
56 PROGRAMMES	~~78 F~~	45 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	~~78 F~~	45 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	~~78 F~~	45 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	~~98 F~~	59 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	~~98 F~~	59 F
LE LIVRE DU MSX		110 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION		133 F
GUIDE DU BASIC	~~128 F~~	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX		110 F
PRATIQUE DU MSX2	~~185 F~~	149 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	~~120 F~~	96 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missille défense 3 D :	549 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F
ACCÉLÉRATEUR	129 F

CARTOUCHES A 169 F

F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
[illegible] WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 219 F

ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

CARTOUCHES A 269 F

FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
ZILLION 2

AFTER BURNER	349 F
ALEX KID	349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX**. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**.

Nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
____
____
Ville ____________ Code postal ____________
N° tél. ____________________
Marque d'ordinateur MSX ____________________

❑ Je vous commande le matériel suivant : ____________________
____
____
____
____

Pour un prix de : ____________
❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL ____________

• = Nouveauté



JEUNE LOUP

Bonjour, j'aimerais savoir une chose : Pourquoi les logiciels de jeux ne sont-ils pas "sponsorisés", ce qui permettrait d'en faire baisser le prix ?
(Martin Mickaël, Lariche)

Bravo pour tes talents de devin et pour ton sens du commerce ! Il se trouve que Mad Mix Challenge, de US Gold, qui va sortir prochainement, a été sponsorisé par Pepsi Cola (Rambo 3 est-il sponsorisé par la CIA ?). Ceci dit, méfiance et mollo: le jour où tous les écrans de jeux seront coupés par de la pub, on aura l'air malin. Et ils ne seront probablement pas moins chers pour autant.

MUZIK

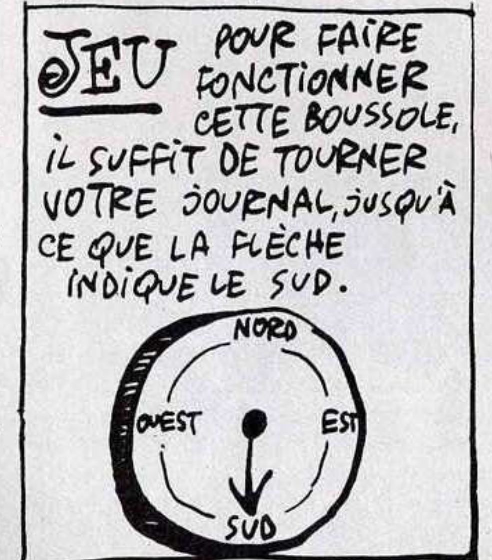
Cher Micro News. Possesseur d'un Atari ST depuis peu et très intéressé par les applications musicales (synthés MIDI et tout et tout), je voudrais savoir pourquoi tous les câbles MIDI ne fonctionnent pas sur l'Atari. Le MIDI est pourtant une norme, non ?
(J. Gorce, Paris).

La réponse est toute simple : les synthétiseurs possèdent trois prises ; in, out et thru, cette dernière envoyant sans transformation les messages arrivant en in, d'où le nom (thru, à travers). Le ST ne possédant que deux prises (in et out), Atari a donc prévu que le "out" puisse être transformé en "thru" par logiciel. Résultat, certains câbles MIDI font n'importe quoi. En démontant le câble (pas le ST, malheureux !), vous vous apercevrez que deux des "pin" du câble (c'est le nom, désolé !) sont reliés par un point de soudure. Si vous êtes bricoleur, il suffit de dessouder ce "pontage" pour que tout rentre dans l'ordre. Si vous ne l'êtes pas où si les fers à souder vous sont étrangers, un petit coup de scie à métaux sur la soudure fera l'affaire.

AVALANCHE

C'est encore moi ! Je n'arrête pas de vous écrire sans jamais paraître (dans la revue, hé patate !). Faut dire que Micro News, c'est vraiment génial... Mais passons aux choses sérieuse : Deluxe Paint 2 est-il toujours le meilleur utilitaire de dessin sur Amiga ? Combien coûte-t-il ? "Maniax" est-il meilleur que "Power Styx" ? Comment ça va ? Miroir, suis-je toujours adepte de Micro News ? Un grand bonjour à Carali...
(Vincent berraud, Mezières)

Hola, que de questions... On va répondre dans l'ordre. Toutes les lettres ne paraissent pas, sinon la moitié du journal n'y suffirait pas.



Du coup, on est bien obligé de sélectionner. Deluxe Paint 2 est toujours le meilleur utilitaire sur Amiga. Il en existe d'autres, mais DP 2 à le meilleur rapport qualité/prix et puissance/facilité d'emploi. Il vaut environ 700 F. Non, Maniax n'est pas meilleur que Power Styx, au contraire. Ça va pas mal, et toi ?



PRIONS POUR LUI

Bonjour Micro News (vaut mieux respecter les formules de politesse, ça évite de se faire ratisser la tronche !). Je possède un MSX 2 et la pénurie de softs est très dure à supporter. Chacun d'eux se fait désirer des mois et, une fois dans le commerce, les prix font généralement baisser toute ardeur. Voilà pourquoi je te pose la question, ô quasi oracle : est-il plus rentable de s'acheter une console Sega, au niveau rapport qualité/prix ? Cette console pourra-t-elle assouvir ma soif de nouveautés ? Par pitié, Saint Schlika, aidez moi.
(Joseph Cosentino, Hombourg).

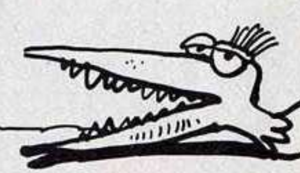
Tout d'abord, n'aie crainte. On ne va pas s'amuser à refaire le portrait à tous les malotrus qu'on rencontre, le canard ne sortirait plus à temps ! Ceci dit, on préfère les lettres qui commencent par "bonjour". Si tu cherches le rapport qualité/prix à tout, heu, prix, justement, il est certain que la console Sega te comblera. Elle n'est pas chère à l'achat et il y a un bon nombre de cartouches qui sortent régulièrement. Ce sont presque toujours des jeux de haute qualité. Ceci dit, la quantité est quand même bien moindre que sur un ordinateur comme l'Atari ST. Mais si tu gardes ton MSX2 en plus de la Sega, tu devrais être comblé.











ON VEUT DES CADEAUX

Salut Micro News, votre canard est super (à la hauteur de l'HHHHebdo). Je t'écris pour te demander quel est le meilleur moniteur pour l'Amiga 500 (pour le jeu et la programmation) ? Y aura-t-il un nouvel Amiga et si oui, quand ? Ce serait bien, si dans Micro News, il y avait des jeux (énigmes, phrases à deviner) pour gagner n'importe quoi !
(Daniel)

Le meilleur moniteur pour l'Amiga est tout simplement le moniteur A 1084 de Commodore. Il possède une excellente qualité et il n'est pas trop cher, inutile d'aller chercher ailleurs. Un nouvel Amiga est plus ou moins dans les cartons de Commodore, l'Amiga 3000, avec un micro-processeur 68020 ou 68030 et encore plus pro, encore plus cher. De toute manière, vous avez le temps d'économiser, il ne va pas sortir avant au moins un an. Niveau jeux, je trouve qu'on assure pas mal, avec les Top Secret, le concours Commodore ce mois-ci et, à partir du prochain numéro, un Handy Scanner à gagner tous les mois pour les graphistes talentueux. Nous passons, de temps en temps, des énigmes faites par Carali : rébus, labyrinthes, enquêtes de M. Loupe... Regarde les anciens numéros !

IRREDUCTIBLE GAULOIS MYOPE

Chers amis, lorsque vous testez un jeu, notamment un jeu d'aventures, pourriez-vous dire s'il s'agit d'un jeu en français ou en anglais. Vous l'avez deviné, je suis nul en anglais ! Au moyen-âge, j'avais acheté une bécane genre 3 boutons et un microprocesseur, nommée Oric1. Pour l'heure, elle repose en paix, tout comme le jeu "The Hobbit" dont je n'ai vu que le premier écran.
(Christian Vitalis, Digne-les-Bains).

Tsss... Oh que voilà le genre de lettre énervante à souhait ! Es-tu certain de ne pas avoir lu un autre canard de micro ? Je ne sais vraiment pas comment tu te débrouilles, mais à mon avis, tu devrais regarder Micro News de plus près ! As-tu vu ces sortes de pavés, colorés la plupart du temps et semblables à du texte, mais que l'on ne peut déchiffrer ? Meuh non, c'est pas de l'anglais. Dans notre jargon, on appelle ça "une photo d'écran" et c'est très pratique pour voir si le texte du jeu auquel se rapporte la photo est en anglais ou non. Je te l'accorde, c'est quelquefois écrit si petit qu'on a du mal à lire. Heureusement, il existe un autre type d'indice assez facile à trouver, et inscrit celui-là en assez gros : le titre du jeu. Si tu vois marqué "The Hobbit", pas de doute, c'est de l'angliche. En revanche, "Le Hobbit" indique clairement que ça cause en çaisfran ! Autre exemple : "The Mortevielle Manor" et "Le manoir de Mortevielle" ; avec un peu d'entraînement, tu devrais y arriver. Bon, trève de plaisanterie, c'est de toute façon précisé dans le test du jeu.

LA QUESTION DU MOIS

Salut à vous, les branchés de la micro. Je tiens à vous dire que votre revue est superbe. Est-il possible de trouver un émulateur pour MSX 2 et si oui, peut on faire tourner dessus les jeux MSX 2 ? J'aimerais aussi savoir si l'extension 64 Ko d'un MSX 1 permet de jouer à des jeux MSX 2 (l'Affaire, Red lights of Amsterdam, etc.), comme me l'affirme l'un de mes potes vendeur ?
(Fréderic).

J'ai appelé ça la question du mois parce qu'on nous la pose, effectivement, tous les mois. Bon, en ce qui concerne l'émulateur MSX 2, j'ai peur d'avoir de très mauvaises nouvelles pour toi : outre que cet engin n'est disponible qu'au Japon, il faut savoir que le bidule en question ne marche qu'en monochrome (hyper gênant quand on voit les graphismes MSX 2) et qu'il s'insert dans les DEUX ports cartouche (super-hyper gênant pour jouer à Rastan Saga et aux jeux sur mégarom en



général). Quant à l'extension de mémoire, elle ne te donnera qu'un MSX 1 avec 64 Ko de mémoire et non pas un MSX2, puisque les deux modèles ne disposent pas de la même architecture interne. Petit salopiot, va ! Tout ça pour dessaper les nanas de Red Lights of Amsterdam (c'est un strip-poker).

QUESTION DE CONFIANCE

Cher Micro News. Que pense tu de l'avenir de l'Archimedes ?
(Illisible).

Ouch ! Voilà une question intéressante. Justement, j'étais en train d'en parler avec Zythoun. Justement, on se disait que ce serait vachement dur de répondre à un lecteur qui nous demanderait un truc pareil. L'Archimedes, on en pense tous que du bien : graphismes superbes, sons d'enfer et Basic de compétition. A mon avis, les jeux en assembleur sont ralentis par des boucles, histoire qu'on puisse suivre ce qui se passe à l'écran ! Rectification : s'il avait beaucoup de jeux, certains d'entre eux seraient sûrement ralentis. Ben voilà le problème ; il n'y a pas encore assez de logiciels tournant sur cette bécane pour qu'on puisse faire des pronostics sérieux. Heureusement, Acorn, le constructeur de l'Archimedes, est une sorte de Thomson anglais ; normalement, l'état devrait pousser les éditeurs anglais à développer sur cette machine quasi officielle et l'on peut s'attendre à une avalanche de softs. Remarquez, ça fait presque un an qu'il est sorti. Pfff, franchement, je ne sais pas quoi répondre, si ce n'est que toute la rédaction de Micro News aimerait bien en avoir un.



CARALI-QUIZZ

Voici une chance de gagner un album de Carali (osé, qui plus est...), pour les plus malins d'entre vous. Certains des dessins publiés dans ce numéro de Micro News viennent en effet d'anciens numéros d'Hebdogiciel. Repérez-les et comptez les inédits qui n'avaient jamais été publiés. Envoyez-nous ensuite une carte postale avec le nombre de ces inédits à : Micro News, Concours Carali, 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris.

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **RAM 41256-15** par neuf exemplaires : 300 francs. Demander Didier au 43.24.08.72 après 17 h.

Vds **moniteur haute résolution** couleur 8852, écran black, 700 x 285, touche monochrome. RGB ou péritel. Prix : 3900 F. Frédéric au 48.38.56.95 après 20 H.

Vds **Atari 520 STF**, ancienne ROM, lecteur interne 3,5 pouces DF, externe 5 pouces DF, 3 manettes, Out Run et Enduro Racer. 3500 F. Bernard au 43.46.59.50 après 20 H.

Vds **Atari ST1040** : 3000 F. François. Tél : (1) 48.47.71.77.

Vds **cartouches** : Metal Gear, Vampire Killer, Maze of Galious, Game Master + Laynock : 800 F au lieu de 1330 F. François-Xavier Laurent. Tél : (1) 39.75.32.63.

Vds **console Sega + 8 jeux** : Afterburner, Alien Syndrome, Kung Fu Kid, etc : 1500 F. Excellent état. Vds aussi Out Run et Space Racer pour **Atari ST** : 200 F. Pascal Brasseur. Tél : (1) 64.46.62.23.

Vds **Commodore 64 + 1541 + power cartdrige + souris + adaptateur peritel Oscar + lecteur K7** + 2 joysticks + 600 programmes (jeux + util) + disks vierges. Etat neuf : 3000 F. Urgent. Nicolas Pajot. Tél : (1) 60.28.42.02.

Vds MSX2 **VG8235 Philips + moniteur couleur** + jeux (Nemesis 2, L'Oiseau de Feu, Play House, etc) + joystick + livres + listings : 3700 F. Florence Bouillon. Tél : (16) 56.95.15.81.

Vds **softs et news sur 520 STF** : 25 F. Tél : (16) 99.81.00.16. ou liste contre enveloppe timbrée à Gwénaël Guérin, 1 rue Amand Dagnet, 35400 St Malo. Tél à partir de 20 h.

Vds **Commodore 128D** + cassette + 200 jeux + livres et revues + 2 manettes + lunettes : 6500 F **avec gratuitement 1 MSX** et plus de 15 jeux. **Le tout avec moniteur couleur.** Frédéric Didon. Tél : (16) 74.22.07.72.

Vds **MSX1 VG8020 + lecteur K7 Philips +** 1 manette 2 fonctions + 1 de 1 fonction + 9 K7 (Breakin, Desolator, Space Shut...) + 6 cartouches (Super Cobra, F16 Fight) : 1700 F. Franck Wagener. Tél : (1) 48.93.12.57.

Vds **lecteur disquettes MSX HBD-30W** + jeux + **contrôleur.** Vds **imprimante + moniteur monochrome + tablette graphique** et cartouche. Nicolas Jonnart. Tél (1) 48.99.22.64 après 18 h.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur +** 50 disquettes de jeux et utilitaires. Acheté début juin. Etat parfait : 7000 F à débattre. Dans le département 06. Gilles Portheault. Tél : (16) 93.47.97.77.

Vds ou échange contre **programmes Amiga, programmes pour C64 :** Game Set & Match, Combat School, Winter Olympiad 88, Pod Lazer, Wheel Krakout, Summer Games II, etc.(originaux).Olivier Lepetit. Tél (1) 47.99.08.14.

Vds MSX1 **Canon V20 + jeux** : F1 Spirit, Salamander, Nemesis 2, Loderunner, Flight Deck, Hypersports, Daiva + 2 traitements de texte + magnétophone + 2 joysticks + revues : 2000 F. Eric Caron. Tél : (1) 45.26.71.62 après 19 h.

Vds **MSX1 80K** + 1 K7 + 1 cartouche-cadeau : 800 F. Echange sur Reims et sa région, Salamander contre autre mégarom MSX1. Emmanuel Bidault. Tél : (16) 26.82.58.05.

Vds **Canon V20** péritel + drive Sony 3"1/2 + disquettes + **imprimante Philips VW0020 +** papier, joysticks, softs, câbles, livres, revues. Très bon état. Prix sacrifié : 2000 F. Philippe Gilles. Tél : (16) 61.74.29.71.

Help ! Vds **moniteur monochrome vert Philips** : 500 F à débattre. Christophe Mian. Tél (1) 48.48.65.02 après 19 h 30.

Vds moniteur couleur Oceanic, péritel, garantie 6 mois : 2000 F. Pascal Leconte. Tél (16) 31.69.24.43.

Vds **Atari 520ST** de juin 88 + **moniteur monochrome** : 3000 F. **Sony HB500 +** nombreux livres, jeux et utilitaires (sur disquettes), **lecteur de cassettes Sony** : 1500 F. **Imprimante Philips VW0030** : 1300 F. **Extension mémoire 64K** : 400 F. 10 cartouches de jeux : 800 F. Jean-Luc Carlier. Tél (1) 47.56.11.15.

Vds **Atari 520 STF** fin 86 mémoire étendue 1Mo + ROM (basic ST/NEO/LOGO/Domaines publics) : 2500 F. **Lecteur SF 354, moniteur couleur 1224 Atari** + jeux, prix intéressant. Richard Bardoux. Tél (1) 42.63.92.38.

Vds **disque dur Atari SH205** : 3800 F, **drive 5"1/4 Cumana** : 1600 F, le tout : 5000 F. Patrick Szleg. Tél (1) 69.48.26.17 après 18 h.

Vds **Apple 2E + moniteur ambre +** disk : 2700 F. Disk : 700 F, cartouche Chat Mauve : 900 F, carte CPM : 300 F. **Atari 520 STF** (disk SF) : 2600 F. Gilles Duboc. Tél (1) 47.65.34.81.

Vds **CPC 6128 couleur +** nombreux jeux (Renegade, The Pawn, Crazy Cars) + utilitaires. Le tout : 3000 F. Yves Lamoureux. tél (1) 42.40.24.37 après 18 h.

Vds **TO7/70 +** lecteur cassettes + extension (jeux, musique) + 1 joystick + nombreuses cassettes + 10 cartouches + revues + livres. Jeu + orgue + mini.jeux + cassettes vierges. Le tout : 2400 F. (très bon état). Cyril Cheminade. Tél : (16) 27.98.06.24.

Vds **Amstrad CPC 6128** moniteur couleur excellent état (87) + lecteur cassettes + joystick : 2700 F. Louis Laur. Tél (1) 47.81.13.36 entre 19 et 20 h.

Stop ! **Vds MSX2 NMS8255** 2 drives 720 k + mon. coul. HR + doc + souris et de nombreux jeux (F1 Sprit, Vamp Killer...). le tout bradé à 4700 F. Urgent. Thierry Combes. Tél (1) 45.99.15.60.

Vds **Sony HBF700F** avec logiciels. Excellent état : 2350 F. Gérard Caron. Tél (1) 34.14.52.85.

Vds **Thomson TO8 + moniteur couleur + lecteur disquettes 3"1/2** sous garantie + 2 joysticks + crayon optique. Valeur 4850 F, vendu 3500 F. 40 jeux + 25 éduc. + 5 utilit. originaux. Valeur 4000 F, vendu 2000 F. Gérard Molle. Tél : (16) 23.68.48.36.

Vds **MSX1** 80K RAM, 32K ROM + 1 cartouche valant 230 F + 1 livre sur le basic pour 800 F. Echange Salamander contre mégarom. Emmanuel Bibault. Tél : (16) 26.82.58.05.

Vds **moniteur couleur Philips CM8521 :** 1300 F. **Lecteur disquettes VY0010** : 1300 F. Très bon état. Christian Henri. Tél : (1) 69.40.92.52. Après 19 h.





Vds **Amstrad CPC 664 + moniteur couleur** + manette, très bon état + revues. Le tout 4000 F. Stéphane Quénault. (1) 34.68.92.34. après 17 h.

Vds **Softs originaux pour ST** : Starglider 2, Dungeon Master, etc. Prix 100 F. José Albaina. Tél : (1) 42.58.53.86.

Vds **moniteur couleur Océanic** garanti 6 mois, prise péritel. Urgent. Pascal Le Conte. Tél : (16) 31.69.24.43.

Vds MSX1 **VG8020 Philips + 6 cartouches** + revues 990 F. **Moniteur couleur haute résolution** sous garantie, état neuf, année 1988 : 1900 F. Frédéric de San Nicolas. Tél : (16) 67.77.27.62.

Vds pour **Sega, pistolet phaser + 3 jeux +** Gangster Town + Teddy Boy : 250 F. Alien Syndrome 100 F. Jacques Morel. Tél : (1) 42.87.54.76.

Vds toutes sortes de jeux sur **MSX1 ou MSX2**. Le prix, exceptionnel ! Philippe Moracchini. Tél : (1) 48.84.15.26.

Vds **Commodore 128 péritel + lecteur disquette 1571** + joysticks + livres + nombreux logiciels. Parfait état. 3500 F. Stéphane Chauvet. Tél : (16) 99.42.03.62.

Vds **Amiga 500 + écran 1081** + joystick : 5500 F. Jean-Michel. (1) 45.26.43.88. Avant 21 h 30.

Vds **HB 700F Sony + 35 disks + souris +** revues : 2590 F. Avec cartouches Salamander, F1 Spirit, Nemesis 1 et 2, Game Master : 2990 F. Avec **moniteur couleur** (600 X 285) : 3990 F. Lacsana Sinprasith, 1 allée des Merisiers, 94150 La Queue en Brie.

Vds une cinquantaine de **logiciels MO6 Thomson**. Prix à débattre. Frédéric Khalfat. Tél : (16) 61.30.36.30. après 19 h.

Vds **Apple 2E + moniteur + double lecteur de disquette 5" 1/4** + carte 128K + joystick + logiciels. Le tout pour 4000 F. Sébastien Dhaze. Tél : (1) 48.58.13.66.

Vds **Voyage au Centre de la Terre pour ST** : 200 F. Cherche **correspondants sur Atari 520 ST et Amiga 500** (contacts sérieux). François Sailly. 70 rue de la Halle, 59800 Lille. Tél : (16) 20.07.25.42.

Vds MSX2 **HBF 500F Sony** + nombreux jeux (Rastan Sage, Daïva, Metal Gear, etc.) Le tout 2000 F. Vincent Jalowyj. Tél : (1) 64.23.36.59.

Vds pour CX5M ou SFG01 + 05, **cartouches YRM101, YRM102**, 100 F chaque. Séquenceur 8 pistes DMS1 : 500 F. Damien Sire. Tél : (16) 60.17.83.63. Le soir.

Vds **Console Sega + Control Stick avec 16 jeux** dont Rocky, Space Harrier, Alien Syndrome, Golf, Zillion, Choplifter... Prix : 1900 F. Michel Dutordoir. Tél : (1) 60.16.50.91.

Vds **Casio FX 790 P** très bon état + **Walkman** Aiwa HS-J36 avec enceintes. Le tout 900 F ou 400 F + 500 F. (Valeur neuf 2450 F). Laurent Torlois. Chemin des Essartis, 17100 Saintes.

Vds **lecteur 3" 1/2 720K Canon** complet 990 F. Cartouches 50 F Salamander, Rollerball, Penguin Adventure, F1 Spirit, Mue, Skooter. Roger Carlier. Tél : (16) 27.47.76.23.

Vds MSX2 **NMS 8220 Philips +** Usas, Vampire Killer, Metal Gear, The Maze of Galious, Penguin Adventure. Le tout 1700 F. Vds MSX1 **Sony HB 501F +** Nemesis + Yie Ar Kung Fu + joysticks : 1600 F. Jean-Marc Maillard. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **jeux pour Oric** à prix sympa. Thierry Gauthier. Tél : (16) 80.21.25.14.

Vds **TO9 Thomson + moniteur couleur + souris + crayon optique** + interface joystick + 2 joysticks **+imprimante 80 colonnes** + papier + logiciels. Le tout 4500 F. Frédéric Nicolas. Tél : (16) 57.51.27.09.

Vds **Commodore 64 + lecteur K7** + Power Cartridge + interfac Pal/Péritel + logiciels + joystick : 1500 F. Sophana Kok. Tél : (1) 39.69.95.33.

Vds **Philips VG8235** 1700 F. Vds **moniteur VS0070** 1700 F. Laurent Cresson. Tél : (16) 23.67.52.76. Après 19 h.

Vds **pour MSX** : Super Cobra, Goonies, Yie Ar Kung fu 2, Chess, Nemesis 1, Football, Regate, Golf, Amsterdam, Illusion. Le tout 850 F ou à l'unité. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds **Commodore 64 + moniteur TP 200** + joystick + câbles + logiciels, état neuf : 1000 F. Thomas Duplan. Tél : (1) 47.04.29.36.

Vds **Console Sega + Light Phaser + Control Stick + 15 jeux**, excellent état. Prix de l'ensemble : 1500 F. Alain Robin. Tél : (1) 48.40.79.32. Entre 18 h et 19 h 30.

Vds MSX1 **Yeno DPC 64** 300 F. Nombreux originaux de jeux et utilitaires 500 F. **Moniteur Zenith vert** 500 F. Livres et revues en très bon état 300 F. Philippe Peiffer. Tél : (1) 44.24.03.72.

Vds **Commodore 128 + 1571 + imprimante MPS 803 + moniteur monochrome**, très bon état + logiciels + livres : 6000 F. Roger Triuellin. Tél : (1) 45.46.16.30. après 20 h.

Vds **Sony HBF 700 F** + logiciels : 3000 F. Philippe. Tél : (1) 48.46.85.71. Après 18 h.

Vds MSX2 **Philips VG8235** + logiciels. Prix : 2500 F. Alain Lacourrège. Tél : (1) 47.02.80.33. Le soir.

Vds **Console Sega** + 2 joysticks **+ 5 jeux** (Out Run, Space Harrier, Secret Command). Le tout 900 F. Eric Medjkoune. Tél : (1) 48.55.82.39. Après 18 h.

Vds Interface 4 joueurs pour **Atari ST** : 35 F port compris. David Simon. Tél : (16) 81.82.07.47. Après 20 h.

Vds MSX2 **Philips VG8235** + 25 jeux et utilitaires pour 2500 F à débattre. Olivier Desanges. Tél : (16) 69.07.83.32.

Vds pour **MSX** : extension mémoire 64K + lecteur K7 + câbles + cartouches (Nemesis 2, Knightmare 1 et 2, etc.) Le tout ou séparément 50% moins cher. Mickaël Garnier. Tél : (16) 51.31.85.57.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + jeux (Disco, Target Renegade, Gryzor, Arkanoïd, Captain Blood, Prohibition, etc.) + revues + livres + joystick. Le tout : 2690 F. Benjamin Freud. Tél : (1) 45.43.35.55.

Vds **Adam + console CBS + imprimante** + volant + trackball + 3 joysticks + 35 jeux + docs. Idéal pour un enfant débutant. Le tout : 2500 F. Olivier Nguyen Van Tan. Tél. (16) 45.92.83.85.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + jeux (Barbarian, Renegad, Arkanoïd, etc. + housse + joystick + rangement K7. 2000 F. Livraison possible. Didier Chicault. Tél : (1) 42.08.86.79.

Vds MSX2 **Sony HBF 700F** + Music Module + nombreux jeux et utilitaires + documentation importante. Le tout état neuf : 4800 F. Lionel Allet. Tél : (16) 21.81.33.36.

Vds pour **C64 originaux import USA, RFA** K7 & disks. Recherche dessinateur, musicien, but non lucratif. Christophe Brassart. 67 rue de l'Abbé Lemire, 59200 Tourcoing.

Vds ou échange logiciels **Apple 2GS** contre logiciels Amiga : musique studio, Tass time, Silent Service, GS Paint. Vds aussi logiciels **pour C64 et Atari 800XL** + démo incroyable ! Gilles Heude. Tél : (16) 61.91.87.08.

Vds jeux K7 **pour MSX1** : Police Academy, Vampire, Zanac, Ace of Aces, Arkanoïd, Winter Games, Break-In, International Karaté, Boulder Dash 2. Prix intéressant à débattre. Gilles Benizri. Tél : (1) 60.02.36.99.

Vds jeux **pour MSX** : 5 cartouches (Yie ar Kung Fu, Knightmare, etc.) et 17 K7 (Zaxxon, Beach-Head, L'affaire Vera Cruz, etc.). Le tout 1800 F port inclus. Laurent Seguelas. PTT, 76870 Gaillefontaine.

Vds MSX1 **Yeno DPC 64** + lecteur K7 + nombreux jeux + Cat + revues. Prix 1700 F. Cherche contacts Amiga. Jean-Marc Le Grossec. Tél : (16) 35.46.21.93.

Vds **imprimante Tandy DMP 130A** neuve, prix à débattre. Olivier Fusil. Tél : (16) 20.84.25.50. Après 18 h.

Vds **Amstrad 464 mono** + lecteur 3" DDI, 5 1/4 Vortex, adaptateur péritel, joystick et nombreux jeux, doc, livres, disks 3", disks 5"1/4. Excellent état. Le tout, 4500 F. Radtke Denis. Tél : (1) 43.29.03.87.

Vends **VG 8020** + moniteur monochrome, imprimante VW0020, lecteur 3,5 pouces VY0010. Philippe Baillet. Tél : (16) 22.37.06.99

Vends sur **C64 jeux**,disks only, possède Test Drive, Trivial Poursuit, Gee Bee Air Rally, Target Renegade, etc. Gaëtan Populaire. Tél : (16) 21.37.64.82.

Vends **C128 + 2 lecteurs 1541 + MPS 803** + livres + logiciels : 4200 F à débattre. Possibilité d'achat à l'unité. Philippe. Tel : (1) 69.48.26.17 après 18 h ou le week-end après 13 h.

RECHERCHES

Achète cartouches et/ou cassettes compatibles avec **Atari 600 XL ou 800 XL**. Pergetti Pascal. Tél. : (1) 43.75.02.51 ou (1) 64.02.41.09.

Amiga 500 cherche émulateur (Atmos, PC, ST...). Possède **Atmos**, échange contre émulateur ou vends programmes sur K7. Téléphoner dans la soirée au (16) 33.22.40.71. Demander Bruno.

Cherche **contacts sur Atari 520 STF** (DF) . Achète divers matériaux sur ST, livres, revues... Téléphoner au (16) 77.21.36.38, demander Ludovic.

Recherche CX5M d'occasion ainsi qu'une imprimante pour obtenir partition pour Sacem. Contact téléphone (16) 44.76.09.69.

Recherche pour Amiga 500 : Superbase avec docs (achat ou échange), ou tout SGBD avec docs. Olivier Lepetit, 63 rue de l'abbé Glatz, 92600 Asnières.

ECHANGES

Echange **nombreux softs sur Amiga.** Envoyez listes à Frédéric Cattoni, 7 rue de Navarre, 75005 Paris. Tél (1) 43.31.39.82. Réponse assurée.

Echange **jeux sur Sega** (Zillion, Alex Kid, etc.) Fait partie du club. Certains jeux ont des astuces. Sébastien Boichot. Tél (16) 81.96.43.17 après 18 h.

Echange **tous programmes**, logiciels et éducatifs (surtout nouveautés, en disquettes et cartouches). Réponse assurée. Philippe Neves. Tél (16) 86.65.05.90.

Echange **programmes sur MSX-MSX2** (seulement disquettes). Derniers softs. Ecrivez à Francisco Marti, C/Sol 45, 1er Canovellas, 08420 Barcelona-Espagne.

Echange configuration musicale complète **CX5M, MK7, YK10** (clavier) + logiciels contre MSX Pionner Vidéo pour laserdisk ou VD5 CX5M + env 2600 F, valeur + de 8000 F. Gérard au (1) 69.25.02.79.

Echange super news sur ST (Overlander, Heroes of the Lance, Eliminator, etc). Téléphoner à partir de 19h au (16) 90.97.73.51.

Echange ou achète logiciels pour Atari STF. Envoyez liste à : Zimmerman Christophe, 2 rue Principale, 57220 Helstroff (étranger accepté).

Cherche jeux sur PC. Possède : Test Drive, Jet, Ancient Art of War, etc. Possède aussi utilitaires à échanger contre jeux. Cherche Defender of the Crown contre 5 jeux. Nicolas Montecot. Tél : (1) 39.65.68.21.

Atari 520 ST DF nouv. Roms échange divers (trucs, progs, plans, solutions). Barbançon laurent, 14 rue Gabriel Péri, 95170 Deuil la Barre.

Vds **TI 994A**, excellent état, 1000 F. Tél.: 48.32.53.22.

CONTACTS

Possède **Archimedes 310**. Recherche toute documentation sur le hardware, le graphisme et l'assembleur. Laurent Thorigny, 20 allée Eugène Pottier, 77420 Champs sur Marne.

Passionné de l'**Atari ST recherche contacts** sérieux et durables, débutants acceptés, réponses assurées à 100 %. A bientôt. Eric Darsin. Tél : (16) 22.28.05.15.

Deux **graphistes ST** cherchent bons programmeurs sur Atari dans région 91. Demander Thierry au (16) 64.57.14.26. ou Philippe au (16) 69.00.35.29.

Joyeux luron de la guilde 520 ST échange news avec gais lurons. Possède Barbarian 2, Summer Olympiad, Paladin, Eliminator. Karim I. Sur Paris. Tél : (1) 45.97.32.95

MSX club 33 **cherche contacts MSX2** pour échanges d'astuces diverses. Réponse assurée (P.S. 1 timbre). Ecrivez nombreux. Siegfried Mounissens, 28 Chemin du Thil, 33 850 Léognan.

MICRO NEWS

recherche étudiantes ou étudiants passionnés micro (en particulier CPC et/ou PC), pour travail sur expo du 4 au 7 novembre à Paris. Téléphoner au (1) 43.38.32.32.



OFFRES D'EMPLOI

URGENT : **AMIE**, spécialiste micro-informatique, recherche pour ses magasins de Paris, vendeur passionné d'informatique, bonnes connaissances PC et Amiga (et environnement). Téléphonez au : (1) 43.57.48.20 - Poste 15 ou 18.

Société d'édition de logiciels de jeux créant gamme pratique (cuisine, atlas, code...) cherche **auteurs désirant diffuser leurs créations** dans ce genre de produits. Contactez Marianne Rougeulle chez **COKTEL VISION**, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : (1) 46.04.70.85.

MICROIDS dans son souci d'expension, est à la recherche de **programmeurs** sachant travailler sur toutes les machines du marché, et notamment sur Amiga et Atari ST. Ecrire à MICROIDS, 81 rue de la Procession, 92500 Rueil Malmaison.

TITUS recherche, pour participer à son développement, 15 personnes à partir de 18 ans pour emploi à plein temps : **programmeurs et graphistes sur micro.** Aucune expérience n'est exigée. Le fait de posséder un micro-ordinateur sera un atout supplémentaire. Adresser CV + lettre manuscrite à : TITUS Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny ou téléphoner au : (1) 43.32.10.92.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 30 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....